

# 3 sistemi e 999 possibilità di A voi la mo







# giocarsi un Natale alla grande. ssa vincente.



ATARI 520 STFm Il computer a un prezzo da gioco. ATARI VCS 2600, il videogioco che ha fatto storia. Programmi gioco esclusivamente su cartuccia. La confezione regalo comprende un joystick e il cavo per l'allacciamento. TV.

ATARI XE SYSTEM, l'unione fa la forza! Un computer videogioco espandibile con una gamma completa di periferiche e un fornitissimo catalogo di programmi gioco educativi e applicativi, su cartucce, cassette e l'loppy disk. La confezione regalo comprende 3 giochi, la tastiera per programmare, la pistola a raggio di luce e un joystick.

ATARI 520 STFm è il computer professionale collegabile alla IV, anche per giocare Tecnologia 16/32 Bit, 512 Kbyte di memoria Rain interna e 192 Kb di memoria Rom con sistema operativo, floppy disk incorporata, mouse Il monitor a colori on bianco e nero ad alta risoluzione è in opzione. A disposizione un vasto catalogo di programmi professionali e di gioco su dischetto.

La confezione regalo comprende l'ATARI PACK Volume 1, composto da 5 giochi più un Utility

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.



ATARI ITALIA S.p.A. — V le dei Lavoratori, 25. Cinisello Balsamo (MI) — Tel. 02/6120851

# CONVERSIONI D'ORO





Dagli albori della civiltà viene un guerriero leggendario – un guerriero che rispetta solo un codice – quello del combattimento .... ci combattiamo

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA DISCO
AMSTRAD CASSETA DISCO

TECMO



SCHERMO DALLA VERSIONE ARCADE



U.S. Gold Ltd., Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia. Giuniej:



Il seguito stupendo al successo Numero Uno. Affascinante, frenctico e riempito di tante nuove caratteristiche che si tratta di un gioco completamente nuovo

SPECTRUM CASSETTA
CBM 64/128 CASSETTA/DISCO
AMSTRAD CASSETA/DISCO
ATARI ST DISCO

ATARI\*



SCHERMO DALLA VERSIONE ATARI ST



U.S. Gold Ltd., Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.

# MASSICCIO U.S.GOLD





disponibile per il vostro computer. Scoprirete l'entusiasmo e la destrezza del vero esperto sullo skateboard in questa sfida singolare per diventare il campione del mondo nel pattinaggi

SPECTRUM CASSETTA CBM 64/128 CASSETTA/DISCO AMSTRAD CASSETADISCO

GAMES



SCHERMO DALLA VERSIONE SPECTRUM.

U.S. Gold Ltd.

Via Mazzini 15, 21020 Casciago (Va), Italia.





La somma esperienza per quegli astronauti della galleria dei divertimenti che hanno la pistola facile in un universo immenso e in continua espansione, dove la sfida è la sopravviv

SPECTRUM CASSETTA CBM 64/128 CASSETTA/DISCO AMSTRAD CASSETADISCO





SCHERMO DALLA VERSIONE CBM 64/128



# THECITE





# SOMMARIO

#### QUASI MEDAGLIE D'ORO

Dalla Thalamus un nuovo gicco dell'uomo che viene dal freddo: Stavros Fasoulas .....

RENEGADE La conversione di un tozzissimo coin-op in cui si é tozzi o si viene tozzati

INTERNATIONAL KARATE + Invece di un duello con pistole all'alba, uno a piedi nudi al tramonto, con l'ultimo e più grande gioco della System 3 ....

#### SUMMER EVENTS

La migliore simulazione sportiva mai vista per il Commodore 16 ....

#### MORPHEUS

Gettatevi a capolitto nell'Universo, con il tanto atteso (per vari motivi) gloco di Braybrook, un misto di strategia e spara e fuogi .....

#### HANNO PARTECIPATO

#### A TUTTO SMANETTAMENTO Una dozzina di joystick pronti a tutto, anche a

finire tra le pesanti mani dei recensori ......

#### VISIONE TOTALE

Un incontro a quattrocchi con Paul Norris della Binary Vision ...

#### PROCREAZIONE MENTALE

Finalmente ce l'ha fattal Morpheus é finito, ma nere nubi si stagliano all'orizzonte per Andrew Braybrook ...

#### DALLA RUSSIA CON AMORE Avete sentito parlare di uno Stealth Fighter

scomparso nel deserto dell'Arizona? Forse quelli della Microprose ne sanno qualcosa .... GUIDA DEL CACCIATORE LUNARE Un paio di anteprime giusto per non perdere

## ZOCCOLO DURO

#### PRIMA PAGINA La consolle di consolazione ....

habitudine ...

LA POSTA Questa volta ci trattiamo bene e pubblichiamo

# solo lettere di complimenti .....

TOP SECRET Vi bastano dieci pagine di POKE e mappe?.....35

#### AVVENTURA

Cambio della guardia alla guida della rubrica per avventurieri irriducibili. Arlecchino prende il posto di Merlino che continua però a rispondere alla posta. Sarà una convivenza pacifica? ........57

#### PARADE

New entry, grandi scalate, crolli da Piazza degli Alfari, é il su e giù della classifica. dei lettori ...

#### Editore Edizioni Hobby S.r.I. Via della Spiga, 20

Direttore Responsabile Elisabetta Broli Direttore Riccardo Alhini Capo Redattore Danilo Lamera

#### Alberto Rossetti Studio VIT Via Ausonio, 27 20123 Milano Tel. 8376394

Fotolito Claudio Lavezzi Via Terruggia, 3

#### Stampatore Rotolito Lombarda S.p.A. Via Brescia, 53/55 Cernusco sul Naviglio (MI)

di pubblicità Piazzale Archinto, 9 20159 Milano tel. 02/6070403-6080156

#### Distribuzione ME.PE. S.p.A. Via Famagosta, 75

.72

# NEWSFIELD

#### NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano ni nº 251 il 10/5/1986

#### Arretrati II doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/o postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.I. Via della Spiga, 20 20121 Milano



# PRIMAPAGI

Anno 2 - Numero 17

Novembre 1987

# L RITORNO DELLE CONSOLLE

Tre nuove consolle stanno facendo la loro comparsa nei negozi, giusto in tempo per partecipare alla grande caccia al regalo natalizia

Quelli come noi che avevano detto che le consolle sarebbero state spazzate via per sempre dall'arrivo dell'home computer, più versatile e completo, sono sorpresi da questa resurrezione

E' vero che gli home computer, quali il C64 o lo Spectrum furono (e sono tutt'ora) acquistati principalmente per farci girare programmi gioco. Gió nonostante erano dei veri computer, poiché avevano una tastiera, un Basic incoporato e della porcine avavano una tastiera, un basic incoporato e deia memoria RAM: potevano essere programmati e usati per compiti più 'seri' come il trattare testi, l'archiviare dati, il fare musica, l'eseguire calcoli più o meno complessi. Le consol-le invoce non erano programmabili ne utilizzabili in altro mo-

do: cl si poteva solo giocare.

Ma se tre case come l'Atari, la Nintendo e la Sega si sono messe di nuovo a vendere consolle, vuol dire che una richie-

sta c'è. O sono forse impazzite tutte e tre contemporaneamente?

In effetti un vantaggio ce l'hanno: le consolle sono meno complicate. Per i bambini piccoli, ad esempio, sono più facili da usare dei computer. Per i teenagers e gli adulti a cui piacciono i giochi elettronici, ma rifuggono la complessità d'uso del computer, un sistema inserisci-la cartuccia-e-gloca è certamente più pratico e immediato. Ovviamente, anche i giochi sono più immediati da giocare, meno astrusi e/o complessi

Ma come sempre succede, l'improvvisa apparizione delle consolle riflette un reale cambiamento tecnologico. L'elite degli appassionati di computer sta, lentamente ma

inesorabilmente, passando dai computer a 8 bit quali Spec-trum, C64, MSX ai nuovi e sofisticati modelli a 16 bit, quali Amiga e Atari ST. A loro volta anche le consolle sono cresciute, passando dai 4 bit originali agli 8 bit attuali e mettendosi quindi alla pari con gli home computer 'pre-68000'. Le consolle non sono più quindi i 'parenti poveri'. Tutti e tre i modelli offrono una qualità grafica e una giocabilità simuile

se non superiore a quella, per fare un raffronto, del C64. Sono quindi concorrenziali con i computer a 8 bit e possono di nuovo lottare per una fetta del mercato di massa dei giochi elettronici.

Su una cosa, però, non sono in grado (e chissà mai se lo saranno) di competere con i computer a 8 bit, e cioé sul terreno della varietà e disponibilità di software.

L'unico attuale vantaggio è il prezzo, ma basterebbe che la Commodore decidesse di portare il prezzo del C64 al livello di quello delle consolle, per vanificario immediatamente, In realtà, sia il marketing che il mercato sono differenti. Le consolle non sono destinate a metters, in concorrenza con i computer. Sono prodotti di grande consumo -Indirizzati a tut-

ta la famiglia- da vendere nei negozi di giocattoli, nei grandi magazzini, magari anche negli Autogrill. Soprattutto, le consolle sono destinate ad acquirenti che non hanno nessuna ntenzione di imparare ad usare un computer. Tutto sta a vedere se questi acquirenti esistono.

Riccardo Albini

#### LE PAGELLE DI ZZAPI

#### PRESENTAZIONE

Confezione, Istruzioni cartacee e su video, caricamento, opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.

#### GRAFICA

Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.

SONORO

Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. È ancora: il sonoro annola?

APPETIBILITA Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insom-

LONGEVITA' Per quanto tempo riuscirà a prendervi?

GLOBALE

## E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei re-I BOLLINI QUALITA' DI ZZAPI

#### MEDAGLIA D'ORO

Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetelal Qualche volta potrebbero anche essere due. . .

#### GIOCO CALDO

Mean City 27

Moebius 30

I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% alla voce Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAPI un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

#### IN QUESTO NUMERO: Accolade's Comics 28

Alternate Reality 31 Anarchy 62 Athena 50 Blazer 21 Enlightenment (Druid II) 32 International Karate + 20 Indiana Jones and the Temple of Doom 48 Joe Blade 62 l'Affaire 29

Morpheus 54 Motos 63 On Cue 63 Pyramid of Time 63 Quedex 16 Scary Monsters 34

Solomon's Key 19 Special Agent 63 Stationfall 57 Summer Events 26 Tai Pan 17 Tunnel Vision 62 Water Polo 27



Scriveteci lettere in cui ci dite che siamo belli, sexy, intelligenti, che senza ZZAP! la vostra vita non ha più senso, che sareste disposti a non andare più a scuola o a vedere Pippo Baudo pur di avere la vostra copia mensile. Diteci tutto questo perché abbiamo bisogno d'affetto, di più di quello che ci dimostrate, mandateci cioccolatini e mazzi di fiori.

Abbiamo deciso che ci dovete trattare bene, basta con le lettere di critica anche se costruttiva, basta con le battutine spiritose! Siate seri e scrivete la verità: ZZAP! é la rivista più bella e interessante, meglio impaginata, con le foto più belle e la migliore ortografia mai viste. E in più costa poco!

In cambio nel prossimo numero accontenteremo tutti i lettori che ci hanno scritto per avere informazioni su Amiga e Atari ST con uno speciale sui computer a 16 bit.

E' una proposta che non potete rifiutare...

# TANTI COMPLIMENTI

Spatiabili redation; chi vi scrive non é uno dei solici regazzini saputali detta sontenze, na un trentacinquenne padre di famiglia. Consigliere Comunale oltre che Chimico di professione. Da alcuni mesi compre regolazzenne la Vostra rivista «

Srowandola particolarmente interessante he gui fatto richiesta per avere anche gli arretrati. In el necupo di Informalica per scopi professionali e hobbistici, avendi un figliciatto di 8 anni di norma Andrea, fa si che mi di letti anche assieme a tui a guocare con i video-quame, Prosecuismo un homendore 128 e una lunga serie di giochi periginali, cante volte non rissolamo da errovera il moderiginali, cante volte non rissolamo da errovera il moversi periginali, cante volte non rissolamo da errovera il moversi periginali.

In una occasione mi sono messo in contatto telefonico con Voi per un listato e ho ottenuto, con cortesia e simpatia, ampie ed esaurienti risposte per le quali Vi ringra-

Le Vostre recensioni, i Vostri suggerimenti, le Vostr pagelle sono sicuramente utili per chi come mm non pu essere sempre aggiornato sul mondo dei Viden-Cames perci Vi invito [anche se non ve ne sarebbe bisogno] a cont nuare su questa strada, non badando alle critiche (a vol te inutili e auperflue) ĉi chi vuole fare troppo il sapu

A min mode di vedere, a quel saputelli hasta risponder che non comprine la Vostra rivista se la trovano cost vuota come la descrivono, oppure che acquisirio quella inquase e che se la traducano da soll, tanto per fortuna ci sono molte altre persone come me che invece continueranno a comprare ZRAP; apprezzandola per 1ì servizio.

Personalmente anch'io ho avuto modo di avere per le mani un paío di riviste (vostre omenime) inglesi ma dovermele tradurre perché divenissero capibili per mio figlio nor mi attira più di rapre.

Mi accorgo di essere stato molto lungo perciò Vi chiedo sousa, na dopo aver letto alcune lettore pubblicate sui nº16 di ZZAPi non ho cmaistito dallo sorivorVi per varVi personalmente la mia stima e nel tormularVi i miei ptò fervidi auguri aggiungo i salutti di mio figlio Andres che a mio pari è entusianta iforse anche più) della Vostra bella frivita.

Claudio Grandi, Codigoro (FE)



VI scrivo quasta lettera dopo aver acquistato e letto il numero di Ottobre pe esporvi una serie di idee e chiarimenti che mi fruilamo in tessa de un po che sono si rivolte a Vos ma, anche e soprattutto, agli altri lettori. Preciso che almono altre 1000 volte he provato l'impulso di scrivervi, ma non l'ho mai fatto perchè ritenevo di non avere mulla (o quasi) di interessante da dire.

Jedgemob nella posta, no notato che ultimamente non ciè più molta varietà nelle lettere che ricovete. Una cosa che mi dà parecchio al nervi, e ahimè anche questa non è una movità, è il prolificate di lettere del genere: 22AP! Inglese è meglio. recensisce i giochi prima, ha più pagine, costa mena, ecc, ecc.

Woglio precisare che is vado regularmente in Imphilatore da 7 anni e credo di conoscere Londra più o mano come la cisaca destra del mio paio di jeans preferiti. Quest'armo per la prima volte (mesendo colo circa du un mano appassionato di videogiochi) ho comprato due copie di ZZBV/66 (diverse, of coursel) ni elo helte avidamenta. Embene di come di c

- Mello IRAP! Implese nº28 datato Agosto 87, e quindi parso nolle loro edicole il giorno à luglio (si de loro è costil viene date enorme riselto alla Medaglia d'oro di Bed Over Reels, acttolineando che da ben sei mesi non vi arano state medaglie d'oro. Come mai allora IZAP! titaliano ha pubblicato la reconsione di questo gioco nel numero di Maggio apparso nelle edicole italiamo a netà dello.

al Maggio apparso nelle edicole it: stesso mese (Maggio appunto)? Lo2000 italine e, dinomensiante, abela più palle mer vauol dire un fino seco in quanto, oltre a questioni di tiratura come splegato da Riccardo Albini su Primaposino, bisogna considerare che il sono dell'editoria britamine di completamente differente e quindi non paragonabile a quello italiano, sia per tempi di stampa che per pereri delle materie prime (per chi non lo sapesse i giornali sono fatti di carta, ed in Italia é molto più acra che altrovel). Se si considera un quotidiano infatti in travillera conta delle di considera un quotidiano infatti in travillera conta delle propositi di cara che di ricca sono l'acti di conta di conta

- Sempre a proposito di calcoli e prezzi, il calo dei prezzi dei giochi, và sempre a nostro vantaggio (Ttalia L.12.000, U.K. £ 6.00=L.13.200). Perché gnolare anche per quelle cose che di fanno comodo?

Ancoar qualcosa:

Chiariamo una cosa una volta per tutte: Tutti coloro che acquistano copie pirata sono doi Ladri! Alt, calma sento, già le urla dal Manzanarre al Reno di nove desimi doll'Italia videogiochista. (Che centrano il Manzanarre el Reno por 30 M mispiravano!)

menti calmi non volevo offendera ressuno! Però é chiaroi se ressuna comprasse copie pirata, nessuno Piraterobbe! Acquistando copie pirata si depuspera (Quel linguaggio de protozoo) il programatore di qualcora di suo e questo qualcosa, anche se malamonte, é protetto dalla legge. Chiudo con contropolemiche e battibecchi vari o ad già che questa mia verrà sparata nel più vicino estino dis-

ponibile.

Adriano Di Martino, San Lazzaro di Savena (BO)

# L TAGLIANDO...

Caro ZZAP! mi ha spinto a sociverti un tagliando intit lato:"MAI PIU' SENZA ZZAP!".

serve? Prima se ni pestavo con gli albri comprabori deliv vestra supernegalpertosarivista per aggiudicarni una copia, ora ni pesto con l'edicolante perché, quando consegno il tagliando citato prima, mi rispondei "Ne ho gli due e sicome no sono un mago non posso nice moltiplicare i numeri della rivista che ti interessa, per chi mi hal preso per Gesù Cristol7171?

allora come devo fare? Devo forse assaltare il furgone che porta le riviste al mio edicolante oppure, devo cor-

rompere quest'ultimo? Forse, però, sarebbe meglio rapire il figlio e chiedere.

come rismatto, la copia di 22AP! del mese. Ripensandori, però, mi romperel le scattole a rapire ogni volta il figlan dell'edicolame, e allora, come potrei fare? Dovrei forse farvi una vinitima notturna e arraffare. qualche copia? Due numeri al mese per ogni edicola sono secti, perché non provvedete un pô?

Nel mio acquario c'é una cozza carnivord; provvedete o la spedisco per posta:

Un ridoverato anonimo della clinica psichiatrica Il Giardino del Re di Novara

Sono suppre di Diù i lettori residenti in intituzioni psichiatriche. Ci saranon finiti prima o dopo l'usette di ZARPI? Communge il tagliando non eseru tanto a prenotare la copie che artivano in edicola, ma a far spere all'estcolante che ci sono tot acquirenti di ZZAPI o quindi deve richiedere al distributore lo stesso numero di copie. Pazalo capite al vostro edicolante, molti ci

Una lettera come qualla di Alfredo Spadaro può acutenze je considerazioni su un certo cipo di approccio con le cosse, ma non é detto che si tratti di fregnacom e così la maggior parte delle risposte a lettere "cattive hano prodotto un dialogo assai costruttivo. Vi ricordace la prima lettera dell'ornai fameso Marco Smadini?

te di insulti si potasse sperare in una pubblicazione. Ora non è il caso di stare a fare ragionamenti da pianologo del sabato sere sulle pulsioni umane e quindi prondu atto del fatto che si nostri lettori fa moito pianore dere le loro parole atampate in questo spazio e che per alumi tutte le strade vumo praticate.

# DUE RIGHE

ntomatica redazione.

in riferimento alla lettera intitolata "Giardinaggio" di S. Vicol e alla vostra richiesta di una lettera di due righe ecco a voi la soluzione tipo "uovo di Colombo"; chiamate la rivista "PPICCON" oppure "BBADIL", Aloha. Albetto Conti, Parma



# LE PAGELLE dei LETTORI

PRESENTAZIONE 88%

Very, very good per la copertina di Setttembre, ma mancano totalmente le opzioni di gioco.

"In essa si ritrovano elementi iconografici romani realizzati in uno stile barbarico scarno ma efficace" ha detto il prof. di Artistica (io sinceramente la trovo mi-

Meglio se vi fate aiutare dal Coro dell'Antoniano. APPETIBILITA' 91%

Ho provato a far inquiere ZZAP! ai miei amici ma non sono riusciti a digerirlo molto bene.

Per un giornale cosi, 3500 lire non sono certo sprecati,

"NO COMMENT" (quando un giornale é fatto bene non ha bi-

A.C.B.M., Mantova

La copertina é very tosta, e i disegni sono i migliori in tutta), mentre i redattori dovrebbero avere un aumento di stipendio (da come sono pallidi sembra che non abbiano i soldi per manujare! Speriamo che abbiano preso un pò di

L'innovazione che ha subito ha lasciato un pò disorientacircolazione.

Sono più furbi dei programmatori del Cl6: il sonoro é me-

glio non averlo che averlo brutto!

Una volta letto 13 volto da capo a piedi comincia ad an-

Prezzo medio/basso per una rivista al di sopra della media (se toccate il prezzo vengo in redazione e vi stappo

delle tremende crisi di astinenza. Peccato per il C 16.

Roberto Anzellotti, Anagni (FR)

PRESENTAZIONE 90%

Penalizzata da quell'orripilante presentazione del nº 9 che c'ispirava un ruttone da un Kilo da far prepare l'intenace della nostra casa.

Castrato di un 5% per gli errori di ortografia e per le

Il rumore delle pagine che vanno lentamente giù per il cesso tentando invano, con le unghie di aggrapparsi alle apreti pe evitare una brutta e atroce fine é veramente

laio pelato (come una palla da bowling) quando ha messo al mondo ZZAP! solo dal nº 7!! LONGEVITA' 97%

I nuovi numeri computerizzati ci hanno fatto star in an-(Si é scolorita anche la sintassi? RMV)

Un'eccellente guida per stare all'erta dai bidonacci che to gonzo che non legge ZZAP!!

Papin e Fabio, Mestre

PRESENTAZIONE BD% Non male il disegno, troppe scritte,

GRAFICA 100%

Infiniti X infiniti PIXEL!!! Da stupirsi...

Praticamente inesistente ma col caldo é piacevole la brezzolina provocata dallo sfogliare delle pagine.

Al pensiero di perdere 3500 gocce del mio sanque mi passa

D'inverno porto tutto da mia nonne in montagna...Sa lei come utilizzarlo ...

Ben sprotetta! Avete aggiunto e tolto pezzi dall'originale: Nel disegno di copertina del numero 15 non avete sprotetto la scritta nella maglietta!

COMPATIBILITA' 100% Anche se di sono in prevalenza giochi per C64 è compatibile anche con Atari, C16, MSX, Spectrum, Asstrad, Atari ST. Amina. MSY 2.

Prezzo quasi onesto dato che mi rinfresca d'estate e mi riscalda d'inverno.

Pa caldo quando arde... quasi come all'inferno!

A.C.B. Group, Udine

PRESENTAZIONE 90% La copertina é vivace e colorata, i disegni sono belli ma

piace al mio cane che una volta la mangiò.

glia d'oro da voi recensito.

Il sonoro è ottimo soprattutto quando leggo ZZAP! ascoldre che non sopporta questo baccano

Ti prende subito tanto che quando vado dal mio edicolante Me lo leggo tutto in due soli giorni quindi meglio 15 al

prezzo di 2 per sopportare l'attesa di 30 giorni per

che esce ZZAP! mi mancano quelle 500 lire che me lo fanno perdere. Meglio che arrotondiate...in difetto naturalmen-







ACTIVISION ENTERTAINMENT SOFTWARE

AMERICANA SOFTWARE





## rivenditori autorizzati servizio novità software NOVEMBRE 1987

#### ABRUZZI

COMPUTER CENTER via B. Croce Galleria Scale 147-(CH Scale) POLATO CARLO via Istonia 71-S. Salvo (CH) LP COMPUTERS via Monte Maiella 57-Lanciano (CH) DIESSEPI via dei Vezii 2/4 (CH città) COSMOS 3000 via Mazzini 38 - PESCARA ELETTRONICA TE.RA.MO. p.zza M. Pennesi 4-TERAMO

#### CALABRIA

MICROSYSTEM via Circ. Orientale 81-Pratola Peligna (AQ) COGLIANDRO ANNA p.zza Castello-REGGIO CALABRIA

#### CAMPANIA

COMPUTER HOUSE via Battistello-Caracciolo 95 NAPOLI ELETTRONICA SDEGNO via Verdi 15 Portici NAPOLI ADELL MARIA CONCETTA c.so V. Emanuele 42-Nocera Inf.(SA) ELETTRONIC CISA via G. Vacca 52-SALERNO FLIP & FLOP via Appia 68-Atripaldo AVELLINO ODORINO FRANCO p.zza Lala 21-NAPOLI OPC via G. M. Bosco 24-CASERTA

#### EMILIA ROMAGNA

CARTOLERIA STERLINO via Murri 75/A-BOLOGNA VIDEOTECNICA via Mazzini 170-BOLOGNA C.A.R.E.M. p. zza Cittadella 40/41-PIACENZA PONGOLINI via Cavour 32-Fidenza (PC) ORSA MAGGIORE p.zza Matteotti 20-MODENA SOFT E COMPUTER via C. Maier 85-FERRARA BRICOL c/o ESP via Classicana 408-RAVENNA EMPORIO BRIGLIADORI via Gambalunga 52-Rimini (FO) GIO PLASTIK via S. Romano 90-FERRARA COMPUTER LINE vin S. Rocco 10/C-REGGIO EMILIA GAMES & GAMES via Partanova 18/A-BOLOGNA

MOFERT v.le Unità 41-UDINE COMPUTER SHOP via P. Preti 6-TRIESTE

#### ARICO' GIOVANNI via Magna Grecia 71-ROMA ARMONIA primo sottopassaggio staz. Termini-ROMA

DISCOTECA FRATTINA via Frattina 50-ROMA DRUGSTORE via Macchiavelli 58-ROMA GIEMA v.le Medaglie D'oro 13-ROMA MUSICOPOLI p.le Ionio 17-ROMA BIG BYTE via De Vecchi-PIERALICE

#### LIGURIA

A.B.M. p.zza De Ferrari 2-GENOVA VIDEO PARK via Carducci 5/7-GENOVA CEIN via Merano 3/R-Sestri Ponenti-GENOVA FOTO MAURO via Canepari 103/R-Rivarolo-GENOVA F.LLI PAGLIALUNGA via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE) CENTRO HIFI VIDEO via della Repubblica 38-Sanremo (IM) PUNTO COMPUTER via A. Manzoni 45-Sanremo (IM) PLAY TIME via Gramsci 5/R-GENOVA AT TENA INFIRMATICA via Carissimo e Crotti 16/R-SAVONA INPUT via Lungomare di Pegli 57/R-GENOVA

LOMBARDIA DIPIESSE v.le Rimembranze 11-Lainate (MI) GBC ITALIANA via Petrella 6-MILANO GBC ITALIANA via G. Cantoni 7-MILANO

GIGLIONI v.le Sturzo 45-MILANO IL TEMPIO DEL COMPUTER p.zza Pattari 4-MILANO MICRO SHOP c.so P. Romana-MILANO SUPERGAMES via Vitruvio 38-MILANO

TRONI GAMES via Pascoli 56-MILANO SHOW ROOM via P. Giuliani 34-Cernusco sul Naviglio (MI) DECO via Platani 4-Arese (MI)

GBC ITALIANA v. le Matteotti 66-Cinisello (MI) GAMMA OFFICE SYSTEM via Verdi 19-Cusano Milanino (MI) M.B.M. INFORMATICA c.so Roma 112-Lodi (MI) RIT'84 via Italia 4-Monza (MI)

SUPERGAMES via Carrobbio 13-VARESE BUSTO BIT via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)

CURIONI via Ronchetti 71-CAVARIA (VA) REPORTER C.so Garibaldi 25-CREMONA VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3-BRESCIA

SANDIT via F. D'Assisi 5-BERGAMO SENNA COMPUTER SHOP via Calchi 5-PAVIA CIRCE ELETRONICS V.le Fulvio Testl 219-MILANO

MARCHE CESARI RENATO via G. Leonardi 15-Civitanova Marche (MC)

EMI via Conti 2/B-Iosi-(AN) BITE VIDEO c.so Matteotti 28-Jesi-(AN)

#### MOLISE

ROSATI COMPUTER via Martiri dolla Resistenza 88-Term.(CB)

#### PIEMONTE ALEX COMPUTER GIOCHI c.so Francia 333/4-TORINO

AMERICAN'S GAME via Sacchi 26/C-TORINO COMPUTER GAMER via Carlo Alberto 39/E-TORINO COMPUTING NEWS via Marco Polo 40/E-TORINO MARCHISIO GIANNA via Pollenzo 6-TORINO RADIO TV MIRAFIORI c.so Unione Sovietica 381-TORINO CALCOLODATTILO COMPUTER v. C. Battisti 2/E-Coll.(TO) LIBRERIA LA TALPA via Solaroli 4/C-NOVARA COMPUTER via Monte Zoda 4-Arona-NOVARA COMPUTER viale Kennedy 22-Borgomanero-NOVARA ELLIOT COMPUTERS p. zza Don Minzoni 32-Verbania-(NO) RECORD c.so Alfieri 166/3-ASTI ROSSI COMPUTERS via Nizza 42-CUNEO

ASCHIERI GIANFRANCO c.so Emanuele F. 6-Fossano-CUNEO PUNTO BIT c. so Langhe 26/C-Alba-CUNEO S.G.E. ELETTRONICA via Bandello 16-Tortona-(AL)

#### PUGLIA

DISCORAMA c. so Cayour 99-BARI

#### SARDEGNA

COMPLETER SHOP via Oristano 12-CAGLIARI

#### SICILIA

A ZETA via Canfora 140-CATANIA BIT INFORMATICA c.so V. Veneto-Mazara del Vallo-(TR)
OFFICE AUTOMATION via G. Venezian 75-MESSINA
SPADARO ACHILLE via Del Vespro 71-MESSINA

#### TOSCANA

TELEINFORMATICA TOSCANA via Bronzino 36-FIRENZE PUNTO SOFT via Viani 126/128- FIRENZE HELP COMPUTER via Degli Artisti 15/A-FIRENZE C.P.U. via Ulivelli 39/R-FIRENZE

FUTURA 2 via Cambini 19-LIVORNO WAR GAMES via R. Sanzio 126/A-EMPOLI I.C.S. via Roma 10-Terranuova Bracciolini (AR) TUTTO COMPUTER via Gramsci 2/A-GROSSETO OFFICE DATA SERVICE gall. Nazionale-PISTOIA

BIG BYTE SHOP p.zza Risorgimento-AREZZO DELTA SYSTEM via Veneto 12-AREZZO

#### TRENTINO ALTO ADIGE ELETTRON MATTEUCCI via Palermo 33-BOLZANO

ERICH KONTSCHIEDER Gesch Standort Merano: Lauten 313

#### UMBRIA

GBC p.ta Sant'Angelo 23/A-TERNI STUDIO SYSTEM via R, d'Andreotto 49/55-PERUGIA COMPUTER STUDIOS via 4 Novembre 18/4-Bastia Umbra (PG)

COMPUTER POINT vin Roma 63-PADOVA CASA DEL DISCO via Ferro 22-Mestre-VENEZIA VIDEO PLAY via G. Bonazzi 14-Arzignano-VICENZA BIT SHOP COMPUTERS via Cairoli 11-PADOVA

servito al mio edicolante a conservarmelo, restringete il

Maurizio Alfiero, Napoli

PRESENTAZIONE 92%

Ottimi colori ben disposti e disegni ben fatti.

Belle grafiche, anche dopo averle viste centinaia di volte non le hai mai viste abbastanza.

Starazianti le mie urla quando scopro che ZZAP! non é an-APPETIBILITA' 63%

Dopo pochi giorni va a finire insieme agli altri, ma alla

Lo leggo, lo rileggo e lo rileggo.

VALURE 32% Per le poche recensioni (quasi nulle) che ci sono per l'MSX é un pó caro, aumentate le recensioni e sará CK. GLOBALE 87%

Pier Paolo Cevolani, Cento (FE)

PRESENTAZIONE 60%

Disegni tostissimi, peccato per la mancanza del nome Olivetti Prodest PC 1285 accanto agli altri nomi di compu-tersdi cui fate recensioni in basso a sinistra.

Diségni molto curati; simpatiche le faccie che contribuiscono a sapere ciò che pensate del gioco.

Il nostro: "Uff, uff, che...rottura aspettare quasi un mese" dopo avere letto la rivista é veramente melodioso. APPETIBILITA: 98%

Acchiappalli E lascia solo quando esce il numero seguen-

LONGEVITA' 90%

Per acquistare videogiochi é necessario.

Li vale tutti! Noi però aggiungeremmo qualche pagina (80 pagine non bastano a noi videogiocatori famelici!!) GLOBALE 10% Pensiamo dpvreste dare più spazio ai computer appena im-

messi sul mercato. ZZAP! é una rivista che "scotta" é da non perdere per i commodoriani, ma nel nostro caso
(Olivetti Prodest PC 1288) ci vuole il riscaldamento!!!
Olivetti Prodest PC 1288 Fan Club, Udine

### E...DULCIS IN FUNDO

GRAFICA 15%

A parte le recensioni dei giochi, fate proprio schifo.

E' meglio sentire le urla di mio nonno, piuttosto che il fruscio delle pagine. APPENDIBILITA' 5%

Appena comprato é da buttare al secchio della spazzatura (non compratela). LONGEVITA' 1%

Non lo si può degnare nemmeno di uno sguardo. VALORE 0%

E' meglio comprarsi due bei gelati, piuttosto che sprecare 3.500 lire per ZZAP! GLOBALE 14

Nulla di ben fatto, tutto poco ispirato: una vera e pro-Tito Tazio, Martina Franca (BA)

PRESENTAZIONE 21%

Orripilante alla prima occhiata (il mio edicolante tiene ZZAP! dietro le altre riviste per non doversi nausearo ogni volta che butta l'occhio e quando me ne dà una copia GRAFICA 35

Credo di essere stato troppo buono EVITIAMO IL SONORO PER NON CONFONDERCI CON LA FOLLA

APPETIBILITA' -7% Chissà perchè tutte le volte che comincio a sfogliare

ZZAP1 mi passa l'appetito (il mio gatto poi fugge quando mi vede con ZZAP! in mano anche se gli sto porgendo il

Sicuramente il voto migliore: scoraggiandomi tutte le volte che decido di leggerla, non riesco mai a superare pagina 3, quindi é praticamente sempre nuova. VALORE -42%

Costa come due DIABOLIK + un TEX WILLER. Fin troppo. GLOBALE -17%

Il 17 è stato messo apposta per portarvi sfortuna. E negativo dovrebbe essere ancora più potente.

X,X (un lettore che conosciamo benissimo e che con duesta storia del 17 avrà sicuramente quai al suo C16, vero

Dunque , il problema era come selezionare le pagelle da pubblicare. Per simpatia, per serieti, per percentuali favorevoli? Tutte le soluzioni avevano qualche difetto che avrebbe creato scontento. Quindi se la vostra pagella non é stata pubblicata ve la dovrete prendere con la sorte, infatti abbiamo deciso di sceglierle per estrazione. Di fronte ad un funzionario mi sono tolto gli occhiali (ha lo stesso effetto della benda nera) a ho cavato da uno scatolone le pagelle qui esposte. Alcune saranno dili, ma mi sembra che rappresentino abbastanza bene il panorama delle percentuali e dei giudizi. Le due pagelle negative sono invece le uniche pervenute. Non cominciate a mandarne a fiumi perché tanto non ci fregate! Per gli amanti delle statistiche comunichiamo che la me-

dia dei Giobali finora pervenuti é dell'87%.





MSX SPECTRUM OLIVETTI PRODEST

SERVIZIO NOVITA VENDITA PER CORRISPONDENZA Per informazioni Tel 051-302896



elike.

ARCRO PROTE

E AMIGA





Thalamus, cassetta L.12,000, disco L.15,000, joystick o tastiera. Per C64.

·Questonuovogiocodella Thalamus vistida a diventare del

maghidi destrezza. I terzo gioco di Stavros Fasoulas non è ciò che ci si potrebbe aspettare: uno spara-e-fuggi a

scorrimento orizzontale. No, Quedex è tutt'altro: non c'è niente da sparare, ma lo scrolling è in tutte le direzioni, Il gioco consiste nel guidare una

palla metallica su una superficie, o piano', verso il traguardo (che in effetti è l'uscita) entro un tempo dato. Questa impresa è resa più difficile da ostacoli e altri elementi

I piani sono dieci: ognuno decor to e da affrontare a suo modo. Si possono giocare in qualunque sequenza determinandone l'ordine all'inizio o semplicemente accedendo ad ogni piano coi tasti nuSe il piano in cui vi trovate si dimostra troppo difficile, se ne può iniziare un altro premendo semplicemente un tasto numerico Ad uso dei metodici, ecco un bre-

ve riassunto dei dieci piani. PIANO 1: E' composto da una serie di cinque sub-piani, ognuno con degli obiettivi molto semplici che consentono al giocatore di impratichirsi dei comandi e di conoscere gli elementi che si incontreranno nei piani successivi. Se lo si affronta a gioco avanzato questo

piano diventa più difficile. PIANO 2: Un labirinto a scorrimen to multi-direzionale da attraversare usando piattaforme di teletrasporto e raccogliendo chiavi che aprono porte e passaggi.

N on mil ero mai sccorto di quanto fossi imbranato a ton questo gioco: alcuni dal tivelli sono ache non ho provato questo gioco: alcuni dal tivelli sono terribiliemete difficielli Di cosa sio pariando? Non sono nesenche riuscito a auperare decentemente li livello di altenamento. Stavivos è anche riuscito a littiliare nell'azione di gioco un pizzico del suo cavilloso umorismo: come nel livello in

PIANO 3: Per far apparire il traquardo bisogna trovare quattro amuleti nascosti. Pieno di piattaforme di teletrasporto, mari elettrici e muri invisibili per disorientare e confondere il giocatore!

PIANO 4: Una corsa in discesa contro il tempo in cui ci si può muovere salo in due direzioni: destra e sinistra. Evitate mari e mattoni elettrici perché il loro semplice contatto fa perdere preziosi secondi.

PIANO 5: Muovendo la palla di mattonella in mattonella se ne altera il colore da fantasia a tinta unita e vice versa. Il piano è finito quando tutte le mattonelle sono a

PIANO 6: Collezionate i gettoni visibili per poter saltare più in alto e quelli invisibili per acquisire poteri misteriosi. Attraversate il piano guidando la palla dentro le condutture e evitando i teschi che fanno finire prematuramente il gioco.

PIANO 7: Diversamente dagli altri, una volta entrati in questo piano non potete lasciarlo senza averlo terminato. Il giocatore guida la palla lungo dei percorsi raccogliendo unità di tempo extra. Se non si riesce a mantenere la palla sul percorso, questa tocca la superficie del traquardo, uscendo dal piano e facendo perdere secondi prezio-

PIANO B: Un piano molto rapido. Bisogna raccogliere quattro chiavi che aprono l'accesso al traquardo. La velocità è tutto perché il pavimento svanisce precipitevolissimavolmente

PIANO 9: Un plano per chi ha tendenze distruttive. Bisogna raccogliere delle croci per aumentare la velocità. La palla diventa blu e può distruggere i mattoni che gli sbarrano la strada

PIANO 10: Il traguardo è al di là di una serie di pietre sospese nell'aria, Basamenti di diverse gradazioni di grigio pendono da varie altezze e si può saltare dall'uno all'altro solo se la differenza di al



ome negli altri glochi Thalamus la presentazione è superba: lo scrolling morbido come le sete, la grafica strepi-tosa e i particolari pongono questo gioco ben al di sopra della maggior paste dei programmi esi-stenti. Quasi tutti i piani sono un placere da guar dare e giocare e non ce uno che sembra es sere stato messo il per tappare buchi, i miel favoriti sono il piano 6 per la grafica (incredibilmen-te bella) e il piano 9 per-ché l'ho finito! Potete comprare vari glochi in questo mese, ma credo glocherete ancora a Quedex molto dopo aver riposto gli altri nel cas-setto. Vorrel che ci los-se già un Quedex II o almeno la possibilità di caricare altri piani. Cosa ne pensi Thalamus?





Raggiungete il traguardo al più presto, ma attenzione alle niatta. forme di teletrasporto e ai baratri! Dopo aver completato con successo un piano appare un piano bonus con un gioco tipo 'Simon'. Da un quadrato centrale vengono mostrate varie direzioni e il giocatore, utilizzando il joystick, deve ripeterle guidando la palla verso il quadrato richiesto. Superatelo e verrete premiati con un consistente bonus



avvertimento: siate di ore libere prima di programmazione

PRESENTAZIONE 95% uperba. Comprende un esauriente damo e molti tocchi user-**GRAFICA 94%** 

Un uso del colore e delle ombre secondo a nessuno; il risultato è di straordinario spessore gra-

SONORO 79%

Un decente motivetto dei titoli e effetti sonori più che adequati. APPETIBILITA' 92% Non appena afferrate il joystick venite accalappiati: è una sfida a cui è difficile sottrarsi. LONGEVITA' 87%

I dieci piani dovrebbero occupare quasi tutti gli eventuali acquirenti per i mesi a venire. GLOBALE 92%

Un gloco a enigmi originale, bendisegnato e superbamente im-

### AI PAN

a,cassetta L.12.000/18.000, disco L.15.000/39.000,

al Pan, il gioco su licenza del best-seller di James Clavell, si svolge a metà del XIX secolo quando i mari della Cina brulicavano di navi mercantili Il giocatore interpreta il ruplo dell'eroe Dirk Struan, un mercante che aspira a diventare un ricco e potente Tai Pan col commercio: legale o illegale che sia. La caccia alla ricchezza si svolge sullo sfondo di una seria di schermi con delle icone che servono per gestire le operazioni commerciali

Dirk inizia senza un soldo, ma una visita a Canton gli assicura un prestito di 300.000 dollari, ripagabile in sei mesi, pena la morte. La somma è sufficiente per comperare una nave: un lorcha (una nave da contrabbando) o un clipper, con cannoni e equipaggio. Sfortunatamente all'inizio le fregate sono fuori dalla portata delle vostre tasche Poi bisogna trovare l'equipaggio, il quale può essere formato da mercenari o dai più economici marinai sequestrati nei porti. Le taverne sono il posto migliore dove trovare

Ecco finalmen-

nzio una delu-

aione. La musi-

Pan ma. ragazzi, è

te Tai

ca è ripetitiva, la grafica è decisamente sciatta e

l'azione di gioco ancor meno attraente. Condur-re uno sprite sballonzo-

tro da fare che comprare.

vendere e morire non fa per me. Dopo un po' che

giocavo son caduto in le-targo e m'è passata la

ricco e lamoso commer-

ciante del XIX secolo.

facile impadronirsi

lante per città

vogila di

per una serie di cinesi con nient'at-

m'e passata la

diventage un

quest'ultimi e una mazza è il mezzo migliore per 'persuadere' un marinalo ubriaco a seguirvi. Ma il sequestro indiscriminato di marinai può però portare alla forca, se alla polizia giunge voce dell'illecito traffico di Dirk. Un'altro svantaggio del sequestro di marinai è che degli individui conscritti formeranno un equipaggio poco cooperativo e tentende all'ammutinamento

Trovato l'equipaggio, la nave va caricata di oggetti utili come: mappe, bussole, telescopi, sestanti, viveri e beni commerciabili che si acquistano nei magazzini e negli spacci delle città lungo la costa. In molti posti di commercio si trovano le bische dove si scommette sulle gare tra animali mitici; se Dirk scommetterà saggiamente accrescerà i suoi averi. Altre delizie cit-

arrivato



dalis Cina per pave, ci sopo voluti mesi pri-che sbarcasse qui da Bene, ora che è arrivato la domanda è: 'valeis pens aspettare'? Purtroppo la risposta è no. Anche se le idee dei programmatori sono piene di esotiche promesse, purtroppo non sono stati in grado di realizzarle. Ci sono moltissimi posti in cui andare ma le città so-no tutte uguali e velegveleggiare da un porto all'altro è noloso. L'azione diven-ta subito ripetitiva e pur svendo perseverato non ho trovato niente che stuzzicasse l'appetito: pure I combattimenti sono nolosi. Anche la simulazione commerciale è superficiale, E' superficiale. E' un pec-cato che non abbiano struttato le potenzialità di Tai Pan: così com'è non tadine sono i bordelli e le taveme che sono perfettamente inutili tranne che per il gusto del piacere (niente di nuovo sotto il sole), contrabbandieri che incontrerà nei suoi viaggi tenteranno di ven-

dere a Dirk le loro pericolosissime merci. Sono molto remunerative se vengono commerciate, ma possono anche condurvi in prigione (e anche all'inferno se siete minimamente religiosi). In mare, lo schermo cambia per

mostrare una-mappa sotto alla quale ci sono sette icone che servono ad: issare e ammainare le vele, calcolare la direzione del vento, usare il binocolo, combattere, dispiegare la mappa e dar da mangiare alla ciurma: quest'ultima azione è molto importante per impedire che si ammutinino o muoiann di scorbuto Quando Dirk comanda una poten-

te fregata, può diventare un corsaro e saccheggiare altre navi. Per sparare coi cannoni si utilizzano le icone sotto allo schermo principale e per abbordare e conquistare una nave in avaria ci si deve portare al suo fianco e uccideme il capitano. Durante gli arrembaggi si può incontrare una fiera resistenza e se si perdono troppi uomini la nave di Dirk non è più governabile. Ciò è vero anche per gli avversari: non uccidete troppi marinai nemici perché sono necessari per governare la nave catturata. Alle volte altri corsari tentano di prendere le navi catturate, mettendo fine alla ricerca della ricchezza di Dirk

Quando si riesce ad allestire una flotta, si instaura un grosso impero commerciale che genererà guadagni sufficienti a far diventare Dirk ricco sfondato, consentendogli di ripagare il suo debito.

PRESENTATIONE 79% Icone facili da usare e istruzio-**GRAFICA 64%** Sprite poco fantasiosi scorrazzano per una serie di piatti fon-

SONORO 67% Un motivetto ripetitivo ma soc-

portabile accompagna il gioco. APPETIBILITA' 71% Il facile commercio attira velo-

cemente e l'azione è abbastan-LONGEVITA' 41%

città e portato a termine le presto fiacca

GLOBALE 64% Una simulazione commerciale

abbastanza buona che però non sviluppa al massimo le sue potenzialità.



hi ha detto che non ci sono più cavalieri? Wayne ha scoperto che la sua fidanzata Lucy è stata rapita da una banda di teppisti che la tiene prigioniera in un magazzino dall'altra parte della città. Senza pensarci né uno né due si lancia al suo soc-

corso Il giocatore, vestendo i panni di Wayne, deve affrontare decine di combattimenti per le luride strade di New York alla ricerca della sua amata. I qual iniziano non appena esce dalla stazione della metropolitana più vicina alla sua destinazione. La piattalorma è deserta salvo che per una banda di teppisti dallo sguardo feroce che in pochi secondi lo circondano. Non c'è altro da fare che combattere. Per fortuna Wayne è un esperto di

arti marziali e ha qualche asso nelzotto, uno straordinario calcio all'indietro, un calcio a mezz'aria e un pugno basso. La banda fa di tutto per mettere al tappeto Wayne e ogni colpo andato a segno si porta via un bel pezzo della sua energia vitale. Se riuscite a disfarvi degli attac-

canti apparirà il capo della banda. Questo tamarro attacca con impeto ma, come Wayne, se colpito perde energia: è uno scontro all'ultimo sangue

Se sconfiggete i teppisti della stazione, Wayne continua la sua ricerca sulla banchina del porto dove una banda di motociclisti cercano di investirlo. Intrepido, il nostro eroe cerca di disarcionarli dal sellino con un calcio a mezz'a-ria ben piazzato. Quando tutti i guidatori sono stati disarcionati i resti della banda attaccano a piedi. Di nuovo, il capo è l'ultimo ad apparire e Wayne non può progredire se prima non lo uccide



RENEGADE @1987 IMAGINE @1986 TAITO

RENEGADE @1987 IMAGINE @1986 TALTO



capo dei motociclisti

e conversioni di giochi arcade sembrano migliorare e conversioni di giochi arcade semprano migliorare costantemente e questa è quasi perfetta. All'inizio con considerata di cons versi è dell'gladusi i delle divente una progressione ri-spetto el precedente. Questo è un altro picchie duro che mi ha dato molte soddisfazioni: forse dovrei farmi che mi ha dato motte soddi: visitare! Fatti sotto Gryzor.

Sono stupito da quanto assomigli alta versione arca-de. Lo achermo del titoli e la musica sono virtualche il nemico attacca sempre in gruppo e non singo-larmente. Nel livelli superiori l'azione si fa veramente frenetica specialmente quando i teppisti col rasoi circondano il nostro eroe e iniziano a vibrar colpi. Per salvare la ragezza bisogna perseverare, ma anche do-po aver superato tutti i livelli è ancora divertente ri-



sionati del genere.

Poi è la volta dello squallido quar tiere a luci rosse. Agli ordini di Big Bertha delle donne fatali che brandiscono fruste si danno da fare per impedire a Wayne di raggiungere la sua destinazione. La penultima scena si svolge nel cortile del magazzino dove dei maniaci armati di rasoi cercano di stregiare Wayne: un solo tocco è sufficiente per uccidere il coraggioso newyorkese. L'ultimo duello si svolge all'interno col rasoio e il capo questa volta è armato di pistola. Se Wayne riesce a disfarsene può entrare nella stanza dove Lucy è tenuta prigioniera e... il vero amore trionferali

PRESENTAZIONE 78% Ben rifinito come la versione ar-GRAFICA 89% fondali decenti. Motivetto ascoltabile e buoni

APPETIBILITA' 92%

LONGEVITA' 83% che restano divertenti anche GLOBALE 90%

strade di New York.



elle profondità remote della miniera di Re Salomone giace un'immensa fortuna: ed è di chi la prende. Ma prima di improvvisarvi cacciatori di tesori e precipitarvi a fare le valigie sappiate che il bottino è sorvegliato da un esercito di creature ostili. Questo non vi scoraggia? Allora fatevi un niretto nella miniora

La miniera di Salomone è composta di 20 schermi, panuno pieno di mattoni che l'eroe usa come punto

pidazione che uscisse la conversione della US Gold. Ora l'attesa è fini-ta e sono felice di vedere

che ha mantenuto quasi invariati il fascino e la glocabilità dell'originale. A prima yista Solomoria Kon-

assomiglia a qualunque altro gloco di raccolta e risellita ma sotto

risellta ma sotto l'apparenza c'è un irresi-

stibile e sottile gloco di logica e di riflessi. Molti

dei suoi pregi non sono

immediatamente visibili: e da ciò viene la gloia più grande, E' stupendo sco-

prire un nuovo modo di completare uno schermo

scosto. Quelli a cui piacclono i glochi che metto-no alla prova il cervello oltre che l'abilità devono

decisamente provario.

trovere un bonus na-

prima vista Solomon's Key

Dopo aver glo-

cato, un paio di mesi fa, al gio-co arcade ho

atteso con tre-



Che strano miscuglio. E' una derdash al contrario con sfumature da gloco di piat-Beh! qualunque taforme.

cosa sia è certamente sttraente. La grafica e II sonoro non sono partico-larmente travolgenti ma si gloca bene e questo è quello che conta veraschermi primi decisamente facili sono ma più svanti le cose si fanno complicate e alcuni ostacoli sono diaboli-camente difficili da superare. Avrei molto prezzato la possibilità di scegliere il jivello in modo da non rifare lo stesschermo migliaia di volte ma questo è solo un piccolo neo: Solomon's Key è stupendo e vi raccomando vivan vivamente

di appoggio per correre e saltare Prima di tutto bisogna trovare la chiave che apre la porta di uscita Alle volte la chiave è nascosta in un luogo apparentemente inaccessibile e l'unico modo per prenderla è aprirsi una via. Puntando il invstick a destra e a sinistra e premendo il pulsante di fuoco appare un mattone su cui l'erce ouò saltare. Se eseguite questa azione quando c'è già un mattone questi scompare

Oltre alla chiave ci sono anche dei Una delle stanze da superare durante la ricerca dei favolosi tesori di Re



Solomon's Key. tesori disseminati qui e là che.

passandogli sopra, elargiscono molti punti bonus. Alle volte rompendo un mattone appare un tesoro che incrementa ulteriormente il punteggio.

Onni schermo è popolato di guardie aliene il cui tocco è fatale per una delle cinque vite dell'eroe. Alcuni seguono uno schema predefinito e sono facilmente eliminabili altri sono più intelligenti e cercano di seguire lo sfortunato avventuriero. Questi può difendersi solo quando ha raccolto un bacello decorato con una fiamma: quando lo tocca il nostro eroe ha la possibilità di lanciare una bomba mortale. Questa sfera mortale vola per lo schermo trasformando ogni quardia che tocca in tesori che possono, se raccolti, trasformarsi in

punti. Si gioca contro il tempo e se non si riesce a lasciare uno schermo prima che il tempo scada si perde una vita. Se si passa invece attraverso la porta di uscita il tempo rimasto viene convertito in punti bonus e la ricerca continua nello schermo successivo dove vi sono anggra niti tasoni

Solomon's Key andrebbe definite un gioco d piattaforme ma modo per 'aprirai' una via, creando e distruggendo

insolito. Il gloco è ben presentato, si gloca bene e come molti giochi a enigmi è estremamente a chigmi è esticulos ap-affascinantel L'unico ap-punto è che ogni partita inizia con lo stesso schermo e clò può annoisre il giocutore occa-sionale. La Probe non fa sempre centro conversioni ma Solomon's è decisamente una delle loro cose migliori:

PRESENTAZIONE 67% Manca di opzioni e di funzione di restart ma per il resto è abba **GRAFICA 73%** I piccoti sprite è i fondali pistti

**SONORO 61%** 

guato, risuona per tutto il gio-

APPETIBILITA' 90%

L'azione di gioco è semplice LONGEVITA' 79%

20 schermi riescono a mantenere viva l'attenzione di qualunque fanatico dei giochi di

**GLOBALE 86%** Una variazione originale, soddisfacente e attraente sul tema dei giochi di piattaforme.

75780 BMS=9756

# NTERNATIONAL KARATE +

opo circa un anno e mezzo dall'uscita dell'originale è arrivato il seguito dell'apprezzatissimo International Karate. Chiamato, con molta fantasia. International Karate + anche catori ma questa volta c'è una serie di nuove mosse, un rifacimento della colonna sonora di Rob Hubbard e una nuova struttura di gio-

Premendo il pulsante di fuoco appajono tre karateka: uno è controllato dal giocatore e gli altri due dal a menar colpi a destra e manca: ciascun combattente cerca di mettere al tappeto dli altri due avfuoco: tra queste: doppio calcio, testata, capriola all'indietro, pugno trontale e calcio alto. Si vincono punti guando un gioca-

tore mette al tappeto un avversano con un calcio o un pugno: un punto per uno stentato knock out e due per un colpo ben assestato.

ternational Karata + è destinato a essere un successol Un sacco di colpi, salti e calci. Vedere tre uomini che se le danno di santa ragione è più soddisfacente che vederne due e la possibilità di essere stesi al tappeto vocens due e la possibilità di essere steal al l'appeto aumente: ottimo per i violenti. Il movimento doi fre è-veloce e anima'o stupendamente e gli effetti sonori da ossa roite non sono male. Tutto clò, esoticamente ab-binato a pittoreschi fondati e impegnativi avversari, sanno di questo gioco un ottimo seguito di international Karate.

Senze pubblicità, lanci e annunci particolari Internatio-nal Konate -è apparso improvvisamente aul mercato-cia batenza incellità per un prodotto della System 3. Che placevole sorpressi! IK-si gloca molto meglio del suo predecessore e sembra anche più fluido. An-che se ha solo un fondale ciò non levya nionte al gio-cone solo un fondale ciò non levya nionte al gioche è assolutamente strabiliante. L'effetto del tramon-to sulla superficie increspata del mare è superbo: le foto non gli rendono giustizia. L'inserimento di mosse diverse aluta à rendere il gioco più appetibile scherme bonus è tremendamente divertente.

più alti

L'obiettivo è di fare cinque punti prima decli altri o di fare il massimo condi. Se un combattente totaliz-Il secondo miglior punteggio passa al round successivo e il più basso viene eliminato: 'game over'



per il giocatore più scarso. Se

passano di livello i due punteggi

L'azione inizia al livello di cintura

gialla verde viola e infine nera.



per soprayvivere. Ogni tre livelli c'è la possibilità di appare al centro dello schermo, armato di uno scudo col quale debalzano da entrambi i lati. Per ogni re al tappeto il combattente, dopo Durante il combattimento si possono modificare alcuni aspetti delminuisce la velocità e si cambiano i tondali. Premendo RUN/STOP si mette in pausa il gioco e un sosia dei Five Star vi sfida a una piccola C'è anche un modo per far casca-





me gllo di International Karate, aggiungete un av-versario, un bel palo di versario, un bel palo di nuove mosse e una nuova musica, date un petto alla glocabilità avrete l'incrediblle international Karate +! La sensazione di gioco perba e I tre combatten-'clascuno-per-sé' no frenetici: qui c'è più violenza divertente che in qualunque altro glo-Anche la presentaeccellente, con tocchi da maestro come i ragni e i pesci votanti ossibilità di variare la velocità e mettere in pausa li gioco. 18.000 lire sono tante per un gloco di combattimento ma non troverete in giro niente di meglio.

PRESENTAZIONE 95% Ben disegnato e realizzato Una animazione fluida, carina e convincente su un fondale al-

trettanto hello SONORO 89% Effetti sonori da ossa rotte e ottimo re-mix di Hubbard APPETIBILITA' 94% diatamente gratificante. LONGEVITA' 82% entusiasmo dopo un po' può svanire ma l'azione a due giocatori è sempre divertente

GLOBALE 93%

da non perdere.

e razze Mazeli e Sahihan so. no in guerra da talmente tanti anni che se ne è ormai perso il conto. Arrivati ad uno stallo, le due forze hanno avviato un intensivo programma di ricerca per sbloccare la situazione. Il risultato della ricerca Mazeli è il Blazer, una nuova astronave di incredibile potenza distruttiva. Se i Sahiban lasceranno che questo velivolo si levi in volo, per lo sarà la fine Hanno quindi organizzato una mis-

sione suicida: un caccia monoposto dovrà infiltrarsi in territorio Mazeli per rubare il velivolo. Come incentivo, hanno offerto una ricompensa di 25 milioni di cereali galattici al volontario che riuscirà nell'impresa: un offerta che pochi rifluterebbero. E voi siete proprio uno che non rifiuta una simile offerta.

Seduto alla console del solito Mark IV. il pilota si trova in territorio nemico. Qui, da qualche parte, si stanno dando le ultime messe a nunto al Blazer

Si comanda il Mark IV via joystick, contro continue ondate di caccia Mazeli che sfrecciano dall'aito in



Se all'inizio Biazer rappresenta una bella stida, l'interesse sys-

nisce non anpena appare chiaro che un costante spara-spara alla Rambo è l'unico modo per sopravvivere. Non c'è varietà negli schemi di attacco e i fondati sono tutti molto simili. un po' Blazer è divertente per lo stesso prezzo. non credo sia difficite trovare qualcosa di nic piacevole e gratificante.



nisce troppo in fretta. Anche se il programma è molto ben rifinito e pispevole de vedere i fondail e i velivoli alieni sono varlegati

Un bella squadriglia di navicelle Mazeli aspetta solo di essere rubata.



bula fosse tor-Blazer si gloca megilo dei suo predecessore, ma è niù difficlie. Chiunque stesse: Quando to scher-mo inizia a riompirsi di sprite il rilevamento di collisione è ingannevole ed è un pò fastidioso vedere che sospiro di sottievol state cercando un gloco

basso sullo schermo. Le raffiche a lunga gittata si dimostrano molto efficaci contro il nemico e il sofisticato sistema di attracco del Mark IV consente al nostro eroe di impadronirsi di ogni velivolo Mazeli fermo che incontrerà sul suo cammino. La scelta va da lenti velivoli a un colpo a navicelle rotanti con

fuoco multidirezionale. Per prenderne il controllo basta volarci soora I sistemi di attracco automatici consentono al nilota di spostarsi nel nuovo velivolo e di pilotario fino a quando viene distrutto: al che verrà lanciato nella mischia un nuovo Mark IV Per l'intera missione sono disponi-

bili cinque Mark IV: se vengono distrutti tutti prima di aver concluso la missione, i Sahiban saranno alla mercé delle forze Mazeli e. . . del Blazer.

PRESENTAZIONE 68% Oozione restart e decente tabella dei punteggi ma poco

GRAFICA 70% Alcuni stupendi fondali e mol-

tissimi sprite alieni dorati, SONORO 67% Eccitante colonna sonora con alcuni adequati lingle. APPETIBILITA' 48%

E' maledettamente difficile fin LONGEVITA' 55% E' una noce dura da rompere e

poi alla fine sa di poco. GLOBALE 63% Una riesumazione di Hades Nebula, ribattezzato e modificato: in meglio, almeno!

# SMANETTAMENTO

Natale è alle porte. Quale miglior momento per convincere un parente vicino o lontano a regalarvi un joystick? Se siete il tipo di giocatore che crediamo, il vostro joystick, dopo mesi e mesi di smanettamenti furiosi, sarà ormai consunto e logoro.

Ovviamente nessun vostro parente, vicino o lontano, avrà idea di che joystick farvi trovare sotto l'albero, ma c'è ancora qualche settimana di tempo per indottrinarlo come si deve. Fate quindi la vostra scelta tra i jovstick qui presentati, tenendo conto che il giudizio globale dato a ciascun joystick (a partire da un massimo del 100 per cento) è basato sulle seguenti caratteristiche: risposta del joystick e del pulsante, robustezza, ergonomicità (quanto è comodo da tenere in mano e usare) e rapporto prezzo/qualità.

#### THE ARCADE

Prezzo: L. 44.000

Grazie alla sua forma pseudo triangolare l'Arcade è comodo da tenere in mano. Lo stilo ha un 'gioco' non molto lungo ma è abbastanza robusto da garantire una buona resistenza all'usura

All'inizio è un po' duro, ma col tempo diventa morbido e sensibile. Tre gommini sotto la base del joystick garantiscono una buona stabilità nel caso lo si usi appoggiato ad un piano. Dopo la pressione il pulsante salta su come una molla consentendo una facile esecuzione del fuoco ra-

Un po' caro, ma vale il suo prezzo. Globale 91%









#### PROF COMPETITION 9000

Prezzo: L. 39.000 Come il precedente, è un joystick robusto e affidabile con una buona risposta fin dalla prima partita. I quattro commini alla base garantiscono la stessa stabilità offerta

dall'Arcade. Il 'gioco' dello stilo è un po' più lungo di quello dell'Arcade ma richiede meno 'forza'. I due grossi pulsanti hanno una eccellente risposta e consentono di usarlo sia con la mano destra che con la sinistra. In definitiva, un joystick eccellente che supererà numerose sessioni di gioco ed è proprio la sua qualità che giustifica il prezzo apparentemente eccessivo.

Globale 93%

#### PROF COMPETITION 9000 DELIIXE

Prezzo: L. 59,000

Vale tutto quello detto sul Prof Competition 9000 con qualche aggiunta e cioé l'autofuoco regolabile e quattro ventose alla base del joystick, invece di quattro gommini, che garantiscono un'ottima stabilità nel caso lo si utilizzi appoggiato ad un piano. Il prezzo è però troppo alto: 20.000 lire ner quattro ventose e l'autofuoco? Sembra esa-Globale 94%











Prezzo: variabile a seconda del rivenditore Il Quickshot II è, diciamo, il seguito del Quickshot I. La presa dell'impugnatura è più sicura, i pulsanti sono più reattivi e c'è anche la capacità di autofuoco Quattro ventose sotto la base del joystick mantengo-no stabile il joystick durante l'uso. L'impugnatura dello stilo consente una comoda presa e il pulsante di fuoco sull'impugnatura permette di usare sia il pollice che l'indice, di entrambi le mani, per sparare. Purtrop-po i gerniti e gli scricchiolii che emette quando si gioca ricordano troppo il Quickshot I e la sua eccessiva de-

licatezza. Per quelli con il tocco delicato è anche un buon affare, ma se smanettate alla disperata, rischiate di romperly in frotto Globate 62%



#### QUICKSHOT I

Prezzo: L. 15.000 I Quickshot I e II sono due tra i più diffusi jostick in commercio, soprattutto per il loro rapporto prezzo/ qualità. Il Quickshot I ha un gioco lunghissimo e biscgna smanettario furiosomente per spostario da un punto all'altro, il che alla lunga provoca una notevole usura, tanto che sembra che si rompa. I due pulsanti, in cima all'impugnatura a stilo e alla base del joystick, non sono molto sensibili e per avere fuoco rapido bisogna proprio pigiare come dei pazzi. Sarà anche economico, ma forse è troppo delicato e insensibile. Globale 53%



#### SUPER PRO 5000 Prezzo: L. 40/42.000

L'aspetto elegante e la combinazione di colori non vi tragga in inganno. Questo jovstick è tanto bello da vedere quanto da usare. All'inizio sembra un po 'alientato', ma non ci vuole molto ad abituarcisi. Grazie al netto 'click' dei microinterruttori si ha la certezza del comando direzionale avvanuto e il gioco dello stilo, di lunghezza normale, garantisce precisione e rapicità di esecuzione. Il commutatore di autofuoco è posizionato lateralmente, per cui non si rischia di disattivarlo inavvertitamente. La robustezza e la resistenza a qualsiasi tipo di usura lo rendono uno dei joystick più meritevoli della vostra attenzione anche se il prezzo è un po' caro. Globale 96%



#### JOYPLATE Prezzo: L. 8000

Al posto del solito stilo, il Jovolate utilizza un pulsante 'fluttuante', in un certo modo simile nel funzionamento al vecchio comando a disco della console Intellivision. Bisogna fare molta pratica per quidarlo nella direzione voluta. In giochi in cui non vi sono da fare movimenti troppo bruschi -tipo i giochi di plattaforme- funziona benissimo, ma in quei giochi in cui ci vogliono movimenti rapidi, precisi e, soprattutto, diagonali si rivela poco pratico. I due pulsanti di fuoco non sono indipendenti, cioé si possono premere alternativamente per ottenere l'effetto di fuoco rapido e in questo caso due dita sono meglio di una. In definitiva un comando 'alternativo' non eccezionale, ma robusto e con un buon rapporto prezzo/qualità. Globale 86%



#### SPEEDKING

#### Prezzo: L. 29.000

Il suo disegno anatomico, modellato sulla forma della mano, consente un'impugnatura sicura e riposante (a meno di non avere mani un po' piccole). Il pulsante è sensibile e 'a molla' e risponde perfettamente ai comandi, mentre il gioco dello stilo è più lungo di quello del Competition Pro, ma richiede meno forza.

Ha qualche difetto: non si può tenerlo appoggiato su un piano, per la base curva dell'impugnatura e il disegno anatomico modellato su una mano destra lo rende impraticabile per i mancini. In offerta natalizia viene fornito, gratuitamente, il gioco Thing Bounces Back in versione su unica cassetta per C64, Zx Spectrum, Msx, Atari e Amstrad (acquistandolo in versione offerta natalizia il giudizio globale diventa del 99%, se non del 100%). Globale 98%



#### M1-GUN

Prezzo: L. 29.000

1 1/11 Gun sembra il calcio di una pistola e lo si impugna come tale: la presa è quindi comoda e sicura. Lo stilo ha un cioco un po' lungo e non richiede molta forza: la risposta è però immediata e precisa. Il pulsante di fuoco è al posto del 'cane' invece che a quello del grilletto (ricordate?, trattasi di joystick a forma di pistola): una scelta indubbiamente riuscita perché consente di tenere con presa sigura il iovstick e contemporaneamente di sparare in piena libertà, senza che un'azione intralci l'altra. Purtroppo la robustezza non sembra essere un pregio dell'M1-Gun: durante le prove il gulsante di fuoco si è infatti rotto. Se avete la mano leggera è un ottimo joystick, altrimenti lasciatelo perdere. Peccato però, perché il voto sarebbe stato molto ma molto più alto. Globale 75%





#### TERMINATOR Prezzo: L. 44.000

La prima cosa che si nota di questo joystick (o forse joybomb?) è la forma, originale e a prima vista simpatica. Appena lo provate però, vi dimenticate di come sia fatto e imprecate contro chi l'ha disegnato pensando troppo all'aspetto e poco alla praticità. La presa è buona, ma la linguetta' di sparo è posta in posizione tale che viene inevitabilmente oremuta anche quando non si deve o si vuole. Lo stilo ha un gioco breve e richiede pochissima forza: sarebbe ottimo se non fosse per la scadente risposta direzionale. L'impressione è di estrema robustezza, ma il fatto che possa durare a lungo non basta a fargli meritare un giudizio lusinghiero.







Prezzo: L. 17.000 La forma strana, a cuneo sottile, lo fa apparire a prima vista tutto tranne che un joystick. Lo stilo è corto e a forma di fungo e il pomello offre una buona presa. I pulsanti sono spostabili per adattarsi meglio alla mano del giocatore. Benché un po' duro all'inizio, una volta rodato' lo stilo risponde perfettamente si comandi gra zie al gigco molto corto. La ridotta larghezza della base

consente un'impugnatura comoda e sicura. comandi posti lateralmente rendono difficile l'utilizzarlo appoggiato su un piano, ma il prezzo ben al di sotto della media lo rende un joystick molto interessante per il suo ottimo rapporto prezzo/qualità. Globale 84%









# IMMER EVENTS

Anco, cassetta L. 18000, loystick, Per C16/Plus4.

· Una simulazione sportiva che esalta le capacità del C16

I periodo non è certo il più indicato per l'uscita di questo Summer Events, Ma se Winter Events era stato presentato in estate. l'uscita del secondo gloco della serie sportiva per il C16 della Anco non poteva che cadere in autunno.

Summer Events ricalca perfettamente lo stile della Epyx con cerimonia iniziale e finale, record con possibilità di memorizzarli su cassetta, inni nazionali e possibilità di giocare tino a 4 persone. Salto con l'asta, sollevamento pesi, tuffi, farfalla, ciclismo, giavellotto e tiro al piattello sono le classiche e poco originali discipline di Summer Events; poco originali nel senso che hanno già fatto la loro comparsa nei glochi della linea Games della Epyx

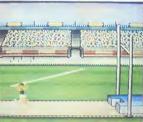
Una volta caricato il gioco un classico menu permette di selezionare il numero del giocatori, e decidere se competere in tutti ali eventi, solo in alcune discipline oppure se limitarsi a un sano allenamento

Tutte le discipline utilizzano la classica tecnica dello smanettamento della leva dei joystick oppure di un tempestivo intervento sul joystick. Nel nuoto per esemplo bisogna muovere il joystick a destra e sinistra velocemente e quindi in alto per respirare.

Nel salto con l'asta invece è importante muovere al momento giusto la leva per puntare l'asta al termine della rincorsa, caricare e

tottimo livello rag-Events è confermato da questi Eventi Estivi, La grafica è ottima (molto ella l'animazione nel nuoto) e le prove sufficientemente impegnati-ve. Le limitazioni del C16 non impressionano i programmatori dell'Anco che sonno riusciti sirabiliare nuovamente possessori del piccolo ommodore.





l'asticella posta all'altezza voluta Nel giavellotto la rincorsa è determinata dal movimento del joystick, mentre premendo il pulsante di sparo si stabilisce l'inclinazione del lancio. Il ciclismo è praticamente identico a quello di Summer Games dove bisogna ruotare della leva del joystick in base alle indicazioni di una freccia sullo schermp. Nel tiro al piattello, tuffi e sollevamento pesi tutto si svolge nel modo più classico e logico.

Al termine di ogni disciplina avvie ne la premiazione con tanto di podio e il computer suona l'inno nazionale dell'atleta vincitore L'ultima finezza viene dalla ceriinclusa nel programma dal programmatori dell'Anco

Summer Events è disponibile su cassetta anche se è in preparazione una versione su disco.

PRESENTAZIONE 81% Il caricamento è veloce e non dà alcun problema

GRAFICA 80% Stupenda sotto coni punto di vista, dall'animazione adli ston-

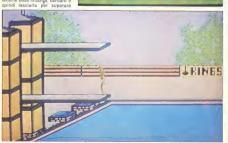
SONORO 80 % Gli inni nazionali non sono ner-

fetti ma creano una certa sug-APPETIBILITA' 92%

Slide appassionanti con di amici al limite delle prestazioni LONGEVITA' 89%

...anche se il limite "umano" è facile da raggiungere e difficile GLOBALE 92%

Grafica e glocabilità a livello dei migliori giochi. Da non perdere per i little commodoriani.





# WATER POLO

Gremlin Graphics, cassetts L.18,000, loystick e tastiera. Per C64.

a pallanuoto era un gioco per tipi sportivi, ma ora la Gremlin Graphics offre la possibilità agli atleti da poltrona di partecipare a questa attività acquatica senza neanche bagnarsi i piedi

Il menú che appare prima che il gioco inizi offre quattro opzioni: demo, partita a un giocatore, a due giocatori e campionato, La partita è suddivisa in quattro quarti di cinque minuti ciascuno. La prima squadra che entra in possesso della palla ha 35 secondi di tempo per segnare: se non ci riesce la palla passa automaticamente agli avversari

La piscina occupa gran parte dello schermo e le due squadre sono schierate a sinistra e a destra dello schermo. La folla esultante è disposta nella parte superiore, sonra l'area di gioco, e fischi e applausi accompagnano lo svolgimento della partita.

Il piocatore controlla il membro della squadra più vicino alla palla e lo muove nelle otto direzioni. Premendo il pulsante di fuoco il giocatore si solleva e rotea il braccio per tirare o passare. La forza del



di padroneggia-re l'orrendo si-siema di co-mando mugugnavo contro il gioco, ma divertito. Water Polo richiede molta perseveran-za, ma se vi piace l'azio-ne non dovreste lamenlarvi di dovergli dedicare tempo e pazienza. Se state cercando una simulazione aportiva che abstesso tipo scino di International Soccer

ne vale proprio la pena.



colpo viene determinata dalla posizione del joystick: tenendo la leva in posizione centrale si ottiene un tiro normale, mentre spostandola a sinistra o a destra, aumenta o diminuisce la forza del tiro. L'effetto viene dato spingendo su o giù il joystick e più si tiene in posizione la leva, maggiore sarà l'effetto dato. Quando avete deciso la direzione e l'effetto, rilasciate il pulsante per tirare, Quando si seana un gol il replay dell'azione vi farà gioire o disperare!

Anche se in commercio ci sono moltissime simulazioni sportive è la prima volta che ne ve-do una della pallanuoto. In effetti sembra più una versione "mezzobusto" del catolo ma è ben fatta e molto divertente, soprattutto a due Water Polo ha grafica e effetti carini, ma la folla

scultante è un po' misera (dopo un gol speravo che si mettessero tutti a fare l'onda). La cosa che mi è piaclu-ta di più è il replay dopo il gol! Se state cercando una simulazione sportiva piacevole ed originale, provate

PRESENTAZIONE 82% Onzione ner uno/due diocator e dieci livelli di squadre avver-

**GRAFICA 68%** Stupendo schermo dei titoli e etficace grafica su schermo SONORO 41%

Pochi, ma evocativi, effetti so-APPETIBILITA' 67% Il sistema di comando, è complicato ma basta un po' di pratica per farci la mano.

LONGEVITA' 71% Dieci squadre comandate dal computer e l'onzigne a due giocatori vi terranno impegnati a

**GLOBALE 72%** Una simulazione sportiva difficile, impegnativa e divertente.

Quicksilva, cassetta L.12,000, disco L.15,000. lovstick o tastiera, per C64.

impensabile alla fine é successo: la Terra è devastata dall'olocausto nucleare. I sopravvissuti si sono reccolti in due tribù in guerra tra loro: i mutanti semi-nomadi che battono le campagne desolate e gli abitanti della città che vivono tra le rovine di Concurb G-Gow.

Durante un'incursione gli abitanti della città hanno catturato Hante. il capo dei mutanti. In uno spericolato tentativo di salvataggio, suo figlio Sante decide di infiltrarsi da solo nella città per liberare il padre. L'impresa non è facile perché le chiavi digitali della cella sono divise in quattro parti, sistemate su dei piedistalli situati all'interno della città. A peggiorare le cose, suo cugino Calte ha mire di potere sulla tribù dei mutanti e si mette alla ricerca di Hante, ma non per salvarlo, per ucciderlo. Possono partecipare uno o due giocatori che vestono uno i panni di Hante, l'altro di suo cugino. Nel modo a un giocatore è il computer che impersonifica Calte. Lo schermo suddiviso in due mostra una veduta aerea di entrambi i personaggi.

I cittadini sono decisamente ostili ai mutanti e fanno del loro meglio per impedire ai due infiltrati di portare a termine le loro rispettive missioni. Venendo a contatto con i cittadini si perde energia e quando arriva a zero si perde una vita. Se ciò succede, tutte le chiavi precedentemente raccolte ritornana sui loro rispettivi piedistalli. Se un personaggio viene ucciso dal suo avversano le chiavi che aveva raccolto passano automaticamente al vincitore. Solo quando un personaggio è in possesso di tutte e

Ci sono sicune encomiablmigliore è lo schermo diviso In due. Peccato che i due schermi siano in miniatura: la visuale è così limi-tata che risulta frustran-Il movimento del personaggi poco morbido e to scrolling un po' ballonzolante danno una sensazione di non finito. E' necessaria una mappa. ma con uno schermo così piccolo, bisogna essere

so la cella per liberare Hante: qua



Lo scenario certamente in quando si entra

dejusione è assicurata. Mean City è solo una variante di Gauntiet e per cose veramente difficili. 18,000 lire sono troppe: non diverte abbastanza,

ma

PRESENTAZIONE 71% Scharmo doi titoli d'affatto no zione uno/due giocatori e un utile comandi di 'reset'

**GRAFICA 67%** Bei fondali anche se il piccolo schermo non invoglia alla perlustrazione guidata'. Scrolling e animazione un po' miseri. SONORO 58%

Adeguato, ma gli effetti sono scarsi e la musica si limita allo schermo dei titoli

APPETIBILITA' 48% I comandi, scomodi e imprecisi

LONGEVITA' 43% Quelli che vogliono perseverare troveranno pane per i loro denti GLOBALE 51%

In mediocre arcade adventure non struttato al meglio.

## IRONICO DESTINO?

Steve Jarrat, che riconoscerebbe un piedipiatti privato al primo colpo d'occhio, pondera sulla natura del fatalismo.

### ACCOLADE'S COMICS

USGold Accolade, disco L. 25.000, per C64.

e siete uno di quegli sfortunati che non posseggono un disk drive allora potete anche voltar pagina. Accolade's Comics infatti occupa sei facciate di dischetto e sebbene l'Accolade e la US Gold stiano lavorando a una versione su cassetta che funzioni..., non state ad aspettar-

la col fiato sospeso! La storia segue le avventure di un tipico detective da fumetto di nome Steve Keene, spia privata. . . e furbo di tre cotte

Dopo una strabiliante sequenza introduttiva. la storia inizia con la visita di Keene alla sua base segreta che si nasconde nel retrobottega di un negozio di animali, Qui c'è la prima opportunità di alterare il percorso del gioco con un opzione che cambia il dialogo del frase si sceglie, la storia si svilupperà in uno dei due scenari principali: il salvataggio dello scomparso professore Zoron Farad o il misterioso caso della riproduzione degli idranti! Il destino di Keene è controllato fi-

no ad un certo punto dal giocatore stesso. In certi momenti del gioco, il giocatore seleziona il dialogo di Keene (che appare dentro le tipiche nuvolette dei fumetti) o sceglie una serie di azioni indicate da una freccia. La storia varia leggermente a seconda delle scelte fatte ma in verità il destino di Keene è già segnato: in definitiva, la trama seque un percorso predetermina-

Ogni pannello della storia viene caricato dal disco e mostra la situazione in oui si trova Keene in



La nuvoletta nera mostra i dialoghi disponibili

lo è accompagnato da una animazione, a volte discreta e altre volte superba. Altrettanto brillante è la qualità della grafica, soprattutto se si considerano le limitazioni dello schemo e il fatto che ogni pannello occupa al massimo un quarto dell'area disponibile Dopo aver visto un pannello, pre-

Sembra che Steve Keene abbia

mendo il pulsante,si richiama quello successivo. Il nuovo entra in dissolvenza utilizzando ingegnosi effetti e una volta che lo schermo è pieno la pagina sparisce con una hella animazione

Ogni volta che Keene si trova in pericolo, deve affrontare una delle otto sequenze arcade che appaiono inaspettatamente durante il gioco. Finalmente Keene passa sotto il diretto controllo del piocatore e di solito è necessario un certo grado di abilità per guidarlo attraverso tutto ciò che i cattivi hanno preparato per lui. Se non riuscite a completare una sequenza arcade perdete una delle cinque vite di Keene. Keene può perdere una delle sue incarnazioni anche durante lo sviluppo della trama: scegliendo certi percorsi si può condurre Steve in situazioni da cui non è facile tornare indietro! Dopo il suo decesso annarirà il numero delle vite rimaste e la storia riprenderà da un pannello precedente in modo che il giocatore possa scegliere un'altra strada. Il gioco fini-

sce Quando si perdono tutte e cinque le vite bisogna ricominciare

In ogni momento (tranne che nelle sequenze arcade) si può salvaro il gioco sul disco programma e al completamento di un caso verrà registrato ogni punteggio degno di nota. A causa delle poche variazioni tra una partita e l'altra, una volta risolto il caso non si ha più motivo di rigiocare quel particolare scenario. Non c'è sufficiente azione da invogliare a fare una partitina veloce e non è sicuramente un adventure interattivo. Non è comunque colpa dei pro grammatori: se avessero incluso altre storie mantenendo lo stile grafico del gioco, avrebbero utilizzato decine di dischi invece di tre Accolade's Comics è uno di quei giochi che le prime volte ris ta eccezionale ma, una volta gio-

cati. l'interesse svanisce in fretta Peccato, perché è realizzato be nissimo, è rifinito con cura ed è veramente spiritoso.

capo di Keene. A seconda di quale quel momento. Quasi ogni pannelproblemi con il campanello PRES ONDAY 1100 ROFESSOR HUMOR

na delle impegnative seguenze orgade di Accolado's Comico





## 'AFFAIRE

- -- thousand have a females of Infogrames è diventata famosa con una serie di adventure originali storie interettive e spara-e-fuggi come Prohibition o Tot Mail loss serve forte à stato sampre il genere poire e poliziesco. Un filone che ci ha regalato dei piccoli capolavori come Vera Cruz o Murder on the Atlantic a cui va anniunto l'Affaire un detective adventure realizzate May 2 e proesimamente disnonibile per altri sistemi. Esiste anche la versione, in Italiano (con molti errori ortografici) ed è inclusa nel catalogo giochi della Philips

L'Affaire è controllata via jovstick ed è stata concenita come un' adventure cinematografica e per la maggior parte del gioco l'atmosfera da film à assicurata dall'eccellente grafica e dall'ottima musica di accompagnamento. Come in tutti i film comunque ci sono alti a bassi

La storia vede come protagonista principale Raymond Pardon un giovanotto annena uscito di prigione dopo aver scontato una condanna di sei anni ner un crimine che non ha mai commesso. Ouviamente Reumand non à malta

felice per aver perso i migliori anni della sua vita e in prigione ha meditato la sua vendetta: scoprire chi la aveva incastrata. Come se non bastasse oltre all'inganno ecco anche la beffa: due giorni prima di essere arrestato Raymond si innamorò di una ragazza che in sequito lo abbandonò accusandolo di essere un criminale

La vondetta anima il paetro aron a troverà soddisfazione solo quando scoprirà l'identità del vero responsabile di questo inganno giudiziario.

Al processa furono tre i testimoni ad accusarlo, tre persone provenienti da tre nazioni europee che Raymond riuscì a vedere per pochi secondi. La sua indagine inizia proprio dalla ricerca di questi personaggi.

Per risolvere il mistero deve visitare sette città europee, intervistare varie persone, perlustrare vari e raccogliere e analizzare oggetti e indizi. Tutte queste azioni sono eseguite muovendo un cursore at-

traverso lo schermo e minrii selozionando unrin inono o riguadri Una larga finastra al contro dello schermo reporesenta una vista generale della comente locazione: munuando il cursoro à nassibile ingrandire su una niconla finestrella tutti i dettagli della scenario. Con







questa indanine da schermo si trouona aumerosi oggetti e si passoan interroger numerose persone Nella narte destra della schermo nunta parte destra dello scrierino la manna dell'Eurona l'inventario degli pagetti raccolti oppure Edentità che eta perumenda Ray mond. Il nestro eroe infetti nuò trasformarei in vari nersonanni e dimestrare una certa furbizia: alcuni personaggi per esempio offrono informazioni e aiuti solo in cambio di denam. Le identità a suo

disposizione sono quella originale di Baymond Pardon di un malvivente canobanda e giornalista Dor combiero identità e vinggiare

attravaren la vario città hisnana selezionare le icone corrispondenti montro nos intervistoro i norse pagai biggana galazionara la loro sanne della scherma principale e auladi affrantara la conuntrazione con la ecrollina del testa. Una unito che Raymond è arrivato in una città nuò munversi attraverso vari noeti ealozionando la corrienzadenti icone sotto la finestra princicolo. In queste mode cettà sicita re strani luoghi e incontrare personaggi molto particolari alla ricerca dollo intermezioni

Se questo film elettronico dovesse avere il visto dalla consura sarehhe sicuramente vietato ai minori.



#### DDESENTATIONE 65% Una piacevole confezione

Istruzioni insufficienti scritte in un italiano sozammaticato GRAFICA 92%

Una serie di schermi/ cartoline di pregevole fattura con abbon danza di immagini digitalizzate. SONORO 79 % APPETIBILITA' 91% Il sistema di comando è molto

facile da utilizzare anche se lo scrolling dei messaggi di testo è troppo lento LONGEVITA' 85%

L'intrigo è appassionante anche se le azioni e il testo troppo

## GLOBALE 80%

La Infogrames è una garanzia di classo a raffinatazza L'Affaire ha una grafica, spetta colare e una storia appassio

# CAMBIARVITA

Se siele stuff di far satiare in aria schiere di alieni o se vi siete consumati i polpastrelli a furia di dipitare comandi avventurosi sulla la tsatiera potete provare un altro genere di glochi per computer: gli oscuri Glochi di Ruolol E' un genere derivato da glochi da tavolo come il famoso Dungeone 8 Diragno. Di solito li gliocatros cote un proprio personaggio e entris in un ambiente simulato dove deve accrescere (o decrescere) le caratteristiche vitali del suo alter ego. Queste "caratteristiche" nomalimate consistono in: foreca, carisma, saggezza, abilità, "hit points" o immunità cició l'inclinazione a subire ferite) e fortuna, e si alterano, a seconda di come ci al rapporta con il situazioni e i personaggi del gioco, in meggio peggio.

#### MOEBIUS

Microprose/Origin, disco L.39,000, per C64.

a terra di Khantun è una landa desolata. Fin dal trise giomo in cul Kaimen ruba la Stera dell'Armonia Celeste le forzedella dissoluzione regnano incontrastate. Piogge e siocità improvvise tormentano la terra, forse per reazione naturale alla prosenza cella Stera nei piani materiali di Terra, Acqua, Aria e Fuoco.

C'è parò un ereo che può porre fine a questi giorni cupi e restaurare la pace e la tranquilità. . . . voli Solto la guida d'i Mobibu ai Monaco, il perzonaggio del giocatore viaggeafine al piano del Fuoco per snidare e al fine distruggere Kaimen. Prima di affrontare la missione c'è rima di affrontare la missione c'è rima di affrontare la missione ce rin, distruggere o essamina e un perzonaggio. In oppi momento ci sono 7 avventurier tra cui scegliere il personaggio da guidare.

Cè anche un opzione per selezionare il mode addestramento interio del consente a un personaggio appena creato di accressorei le proprie energie e abitità. La prima parte dell'addestramento è un duello, a mani nube o con la spada, con una guardia di palgazzo o un assassino. Ci sono 12 mosse, a cui incudorno una serie di catici e pugni e di mosuna serie di catici e pugni e di mosuna serie di catici e pugni e di mosse per schivare i colpi. Le regole dell'incontro sono semplici: lo sconfitto è colui che perde per primo tutta la sua energia fisica.

La soconda parte d'all'addestramento à la divinaziono. Cuesta consiste nel mantenere dentro i confini di un quedrato per un tempo dato uno spirito, comandandolo con dei tasti prodefiniti. Il risultato di questo esercizio spirituale dell' nisco la vostra energia mentale iniziale. L'addestramento è di crucale importanza in quanto solo portandolo a termine con successione produce della dispersa della signa produce della ricorca della Silvar

I piani materiali che il personaggio deve attraversare sono, nell'ordine: Terra, Acqua, Aria e Fuoco, II personaggio è rappresentato come un mezzo busto in stile Ninia i cui movimenti sono comandati da dei tasti predefiniti. Degli oggetti. tra cui acqua, alberi, rocce e vedetazione ostecolano la marcia a possono essere superati solo se si possiede l'arma giusta. Per esempio: la spada apre un varco nella vegetazione e il martello spacca le rocce. Anche gli animali, buoni o cattivi che siano, rappresentano ostacoli da superare. in qualunque momento del gioco

premoto il tasto F1 si interrompo. Il tasto F1 si interrompo il tastoni e si più anderia al monti dello azioni. Questo consento al personaggio di portare a termine una determinata azione quale: esaminare, comunicaro, faro maglie, prendere, lasciare o ricominciare il gioco. Cominicaro di giori, premotere il mano cominciaro il premotere il mano cominciaro il premotere il mano configere in avvenaria entra in possesso di ogni autoriaria di prossesso di ogni autoriaria mano una paratta. Quando il personaggio acconfigere in avvenaria entra in possesso di ogni autoriaria mano una paratta.

PRESENTAZIONE 61%
Confezione discreta e esaurienti opzioni, ma il tempo di accesso al disco è veramente
lento.
GRAFICA 44%
Grafica povera e poco fanta-

ATMOSFERA 52%

Il libretto di istruzioni crea una magnifica atmosfera ma l'azione di gioco non mantiene le aspettative.

LONGEVITA' 46%

Cuel poco che c'è è subito rovinato dalla lentezza di accesso al disco.

GLOBALE 48%
Un gioco caro che purtroppo non sviluppa appieno le sue potenzialità.

muore lascia cadere anche altri oggetti che il personaggio può decidere se raccogliere o no.

Per trovare e scontigore i nemite de sesenziale impartenira distributado de sesenziale impartenira distributado de sesenziale impartenira distributado de sesenziale impartenira de sesenziale se mangenza in questa dificiale arte. Cuando il personaggio ha porte de la comparte de sesenziale parte di incomparte de secrescono la forza prachia de sistema de la comparte de la comparte del montro de sesenziale per socio del personaggio del Monaco è essenziale per socio disporte Kaimen.

Se giudicassimo Moeblus dalla confezione e dalla scenario faremmo salti di giola. La storia sembra abbastanza emozionante, c'è dell'azione in stile arcade e, per di più, in omaggio c'è una fascia orientale da indossare mentre si gioca. Ma il gioco ha molti difetti, L'accesso al disco incredibilmente lento ha messo a dura prova la mia pazienza fin dall'inizio rovinando onni nossibila suspanna La saquenze arcade sono inutili e incredibilmente povere e ali avversari si battono con facilità: avremmo preferito qualcosa di più difficile. qualcosa che facesse spremere le meningi. E' un peccato che Moeblus sia così scadente perché quaiche idea potenzialmente buo-

La prima cosa che ho notato di Moeblus è che ci vuole un sacco di tempo perché si carichino dal disco i vari pezzi del gioco. Non sarebbe un problema se fosse bello... ma non lo è. Le scene di combattimento sono a scatti lente e molto facili da imparare: molti degli avversari si possono uccidere con una sola mossa ripetuta più volta. La rappresentazione in stile Ninia à a dir poco semplicistica e l'embiente circostante aggiunge poco. Gli effetti sonori e la musica sono abbastanza buoni ma non ripagano certamente della delusione della orafica. Per quanto mi riquarda Kaimen può tenersi la Sfera; recu-

perarla è fatica sprecata.



....

# ALTERNATE REALITY: THE DUNGEON

Datasoft discol. 39 000 Pe

n piedi nella camera buia c'è un personaggio che fissa l'antico portale. I ricordi dell'arrivo degli alieni e la sua conseguente cattura gli scorrono nella mente. Perché proprio lui? Cosa vogliono? Sa che il suo destino si nasconde dietro quel portale proibito. La porta è attraversata da un cam-

po di energia pura e, sopra di essa, c'è un pannello con dei numeri lampeggianti. Appena il personaggio attraversa la porta i numeri smettono di lampeggiare e vengono assegnati i punti di resistenza. forza, saggezza, carisma, intelligenza, abilità e immunità con le quali inizierà la sua ricerca. Sta per iniziare il secondo capitolo della saga di Alternate Reality.

Chi è riuscito a finire Alternate Reality: The City può caricare direttamente il suo personaggio in questo nuovo scenario: caratteristiche comprese. I nuovi arrivati devono invece crearsi un personaggio ex novo.

La ricerca si svolge nel sottosuolo della città di Xebec, negli umidi e bui corridoi delle segrete sotterranee In queste orribili catacombe ci sono molti luoghi interessanti popolati da strane e potenti creature: alcune amichevoli, altre no. I Trolls e i Goblins che abitano i sotterranei della città sono mortali; se il personaggio decide di allearsi con uno dei due. l'altro diventa automaticamente suo nemico giurato. Se il vostro personaggio è però sufficientemente abile può metterli uno contro l'altro

I viveri necessari per sopravvivere si possono travare nei mercati o ce li si può procurare con azioni poco meritevoli, ad esempio estorcendoli agli altri abitanti del sottosuolo. Il personaggio può portare con sé solo un numero limitato di oggetti guindi bisogna decidere con attenzione qual'è l'inventario più utile. Per fare qualunque progresso sono necessari cibo, acqua, vestiti e una bussola, Incantesimi, pozioni, 'briscole' e strane armi (come gladi e kukri) sono altri oggetti che ajutano a tener in vita il personaggio.

Lo schermo è diviso in tre aree principali. La parte superiore mostra le cifre del personaggio e dà una breve descrizione della locazione in cui si trova. Sotto c'è un'immagine di ciò che il personaggio vede: siano essi i muri delle catacombe che le caverne di cristallo o l'interno di uno dei numerosi palazzi. Mano a mano che il personaggio cammina lo schermo scrol-

la e da qualunque posizione è possibile girarsi in tutte e quattro le direzioni L'area inferiore mostra: l'attuale condizione del personaggio, la quantità di cibo e accua che ha con sé, un menù di opzioni e qualunque messaggio significativo. Una musica evocativa e appropriati effetti sonori accompagnano I minon

In gualunque momento il giocatore può lanciare incantesimi, usare e prendere pagetti, salvare e caricare il gioco. Alcune azioni possono però essere compiute solo durante pli incontri o l'esplorazione delle catacombe. Se volete ritornare su una decisione presa basta premero il tasto RUN/STOP

Bisogna superare quattro livelli con l'obiettivo di trovare l'Oracolo della Prolezia e di scappare dalle catacombe sotterranee, potendo quindi affrontare la prossima parte di Alternate Reality Due sono infatti gli obiettivi finali dell'intera serie: tornare sulla Terra o vendicarsi degli attaccanti.

Anche se i miei primi personagai non sono durati a lungo ho veramente apprezzato il mondo entterrango di Alternate Reality: in effetti è stato il giggo che mi he inizisto si pinchi di runin per computer. Dopo un po' di orstica (e un po' re un personaggio e spero che un giorno o l'altro riuscirò a scannare La grafica tridimensionale crea un'atmosfera etranssinaria ed è facilissimo farsi prendere dall'azio-ne. Il bello di Alternate Reality è che è facilissimo da giocare ma riesce uqualmente ad essere completo. La macoa è molto ampia ed è pieno di locazioni da esplorare e di personaggi con cui interagire. Se avete del tempo libero Alternate Reality offre un intero mondo da esplorare: provatelo.

Lo schermo dei titoli e la musica sono impressionanti così come la sequenza in cui si crea il personaggio. Andare a zonzo per le catacombe è molto piacevole e ci sono un sacco di cose da fare e un sacco di personaggi da incontrara E' acconziala farri una manpa e ponderare bene quali cose comperara e ouali rubare. Anche gli oggetti presentano dei quesiti: non è sempre lampante a che cosa servano. Alternate Reality: The Dungeon ha molti elementi di gioco ben eseguiti e dovrebbe tener impegnati i giocatori di ruolo per secoli. Aspetto con impazien-

za il prossimo della serie!

PRESENTAZIONE 89% Ottime la confezione, le istruzioni e l'impaginazione su schermo. Eccellente lo strumento di creazione del nerso.

**GRAFICA 92%** Decisamente evocativa o convincente. La tridimensionalità

rende ancor più realistica la sensazione di "essere II" ATMOSFERA 89% Farsi accalappiare da questo convincente mondo alieno è fa-

LONGEVITA' 86%

C'è moltissimo da vedere e da fare: le prigioni sotterranee dovrebbero incatenare allo schermo per settimane qualunque giocatore di ruolo. **GLOBALE 85%** Un eccellente gioco di ruolo

pieno di spessore, varietà e in-







shoppe.



# THTENMENT

rd.cassetta L.18.000, disco I, 25.000 anio

ento e tre anni dopo la sua espulsione dalla terra di Belorn. Agamantor il necromante è tornato. Ancora una volta il Druido Hasrinaxx si appresta a combattere il principe nero e così si avvia verso la torre di Acamantor per sconfiggere definitivamente il nefasto necromante.

Hasrinaxx parte dal villaggio di Ishmar e deve attraversare nove zone a scorrimento multi-direzionale, più i cinque livelli della torre di Acamantor, per poter considerare terminata la missione



Eccols qua! La della saga Druido plù ama-to da tutti e dei fedele animale priordiale. Dono molti anni

mago ritorna e trova li mondo invaso de malvae creature: e che cosa iallo e il suo cappello a punta e ci intrattiene piamondo. Per muoversi bene nel gloco ci vuole un po di pratica, ma poi vi aspetta un divertimento sempre maggiore. Druid II un seguito molto gloca-le di un gioco originate



seguito arrivare l'altesa é

gioco del precedente. una valanca di nuovi avverseri da affrontare. versari da attrontare. Il gioco ha molto speasore e anche quelli che ave-vano giocato all'originale avranno il loro da momento glusto. Anche se Druid II appartiene alla lunga lista del cioni di Gauntiet, è uno dei migliori che avrete la fortuna di glocare: fatelo vostrol

Ad ogni passo orde di scagnozzi del malvagio necromante lo attaccano, cercando di impedire al buon Druido di raggiungere il suo

Qui e là per il territorio ci sono 25 incantesimi che vanno raccolti e utilizzati contro i nemici. i quali hanno dei poteri di rivalsa che rendono la vita difficile al Druido. Alcuni incantesimi sono inefficaci su alcune creature e quindi biscone capire quali usare contro chi Se le cose si mettono male. Hasri naxx può creare un animale primordiale che lo aiuti nella batta-Non essendo amante dei ragni giganti, Hasrinaxx si la piccolo piccolo e se la dà a gambe.

Un paesaggio a sco Vi sentite illuminati?

creatura è controllata o da un altro giocatore o inserendo con la tastiera dei comandi predefiniti. Egli protegge Hasrinaxx schiacciando poni attaccante ma per poni nemico spiaggigato perde un po' dei suoi magici poteri. Quando tutti i suoi poteri sono svaniti, la creatura ritoma da dove era venuta

glia. Questa goffa e ingombrante

La maggior parte dello schermo è occupata dalla finestra scrollabile che mostra il territorio. Un pannello sottostante mostra l'inventario del Druido, ogni messaggio in arriva e la stata e il tipo di paimale primordiale attualmente in uso. Una barra verde sotto il pannello principale cresce a mano a mano che la missione progredisce: è un'ottima indicazione delle alterne fortune del Druido. Un'icona dell'energia sulla destra della finestra principale mostra lo stato di Hasrinaxx: diminuisce quando un avversario lo tocca o quando attraversa l'acqua Quando il Druido ha perso tutta la

sua energia, le sue imprese ven-

gono classificate secondo quantità di avventura risolta; la categoria più bassa è Aspirante Orco mentre Signore Supremo è il premio per aver annientato Acamanter



25 incantesimi da clare ai suol demoniaci miglior ricettá per un glo-co di magla. Il Druido blu Incede con morbidezza cun domani: cosa proba-

PRESENTAZIONE 87% Ottima opzione per uno/due **GRAFICA 84%** Gli sprite sono un po' calfuti ma i fondali sono eccellenti. SONORO 76% Motivetto e effetti sonon evo

APPETIBILITA' 83% piccoli giochi ma l'azione è ualmente placevole LONGEVITA' 82% Un'ampia mappa a scommento da esplorare e un'intero eserci

to di creature strane con cui

GLOBALE 85%



#### DISPONIBIL

COMMO	DORE 64	
ything; the Lyane terlights	(D:x/906e2	(MARKS 12,000
Wincolage courses	[licci/lade	(26,000,16 (26,000.9)
2016bestore control, set	(Graph paper);	1071961 15,60646
2841Actus Fee	DEDECTE SHOP	(\$1.00)
795. Aut. esson	ilielss	180301 52,000
SCEReise the reet	Wedler class	151.HG1 16.000-4
273 Brearch	PSS	(\$1)(6) 18,000 (\$1)(6) 25,005/9
Sec. Pri speciator	Sper Peacers	(918) 1.00
THE BARD IN APPRIL	Firehirs	160 (60) 15,000
256-Gallifornia genera 16587	line.	15P1MET 50, 600/4
SEZ Delli defence	Desire	[CB/40] 15.005/0
bidi(hose, Papetel)	Dictinoscop	195301 25,000/9
225 Dave Benefull	Historian	107/061 15.005
6050[hap1] (// p*	(frithleself)	1400 Pt 5,000
antiburtist is flateau antibuses with factions	DBJ DEGISTAN	(STIME: 37,690.9
SHIDHARD AND METERS	CREATING AND	CONTROL 27, 000/4
9610ca and 1	identaley	146/801 50,000/0
297: CL:464	States	140-901 15,500
Stillen matt	19.0. Seld	189,001 18,000
COlleg mitt	U.S. 5614	(\$61601 25,600/4
20'-Excess!	(Desart)	1461901 12,000
DR Fale mites? 451	(Ethera)	(400001 25,000.4)
Rei Fest sast 1	Betteley	(46-140) 45-600-9
CRITICIAL OF LOS	(02)	(97) FEL 25,000 N
229 Sing year	(Scen	M. KE 25,000 V
Bill Seelty. 265 Seel Un	Person.	146061 M. 69519 146061 75.69619
B4019000 64	Barteley	45 (8) 27,000,9
CM:Selbill Scient	3NE-94E	197(81) 7,300
2010 Berry's house (4 pre.)	(Graffice Softw.	TRACKS: 17,006
6781.AC 7.0	The Lour	1533001 85-006/9
ANDTHUM BURST TO JOHN SHICK	Sharry British	(RADIO) 47,000/5
THE Last MISSIAN	1955: Sale	(4E ME) 15 . 000
SECTION OF DRIVING	SUPPLY NO	4146190: 16,000
26 North	Sees less	19630115.00
DESIRECT OF the Takes	(Activisine	197 MET 15,000-9
TOTAL SECTION COLD	Dickly bu	(A)
Dillion City.	Dieloim.	18FREE 15L006/4
2013 Swar septial year	I Ealitides	[ARIST] \$2,000
2017 Sees, season hard	Illabbies	146761 TS-500/X
Shifeetist	(Gritis)	186/KE1 27,005/Y
Stiffenlers of the title	England	186.000 19.000
SMithestery of the file	Firekind	146/401 23,000/4
290 Severanting story	(desay	140 161 15,000
HISToria and Seria product min		DENE: 48.060/V
Officer Office the tules	Sumini	197,000 37,000/Y
Stille the tules	Fireture	185/80 25-090Y
25010aces*	(Burne sext. 5	w/\$50.00: 12,000
101 (Energyle	Caster	198/5]] 12,000
SSS Responde	[Lander	16161 2.660
3000 Rect 'w 'gold	Old Livinian	JAFING 12,000
Military menter	1Farebard	TM1901 18,000

See Suntry first 2	Visit Legal			25,300
1245-Somery stat. 3	The test		200	25,998.4
S266/Scientry data 4	this tegs		300	25,100.5
1247 Somery doct 5	Side Legals		40	25,3087
124 Sciency diek 6	154 Legis		265	20,390
1226 Scenery And 7	See Legit		361	45,3084
STREET CH 300	State Legal		253	10,3004
250 Supery that Six Francisco	Sel Segrit		Mi	43,3904
5200 Seint 1 112 Fra 1	Sounder retorn	134	30.	12.00
STRESoldwor's kits	23.5. 5026	SM	30	18,00
1990 Salason's key	11.5. 5414	:#	32	25,3651
SECURE ARREAD SERVI	Sep.	32	No.	39,3655
1967 Swar Enklic Rose	Ideas Assists	386	30,	2,09
13721Septr strict	DESCRIPTION OF STATE	2	36	18,00
SECTION SPIRIT	TOMBER BYAN	02	753	23,886/
SPECIFIC (Fee   r. light coon	Months (Linea)	-60	Μï	18,2907
Marca, se	2008	J/R	25)	12.09
1400 Data	Senter,	M	5]	12.00
(SSSS) and	Literer .	:N	36	15,4004
STRIPLES CORP. 25 TROUGHS.	19653/65100	160	363	12,900/
SZENITHE BOOK AMERICAN FINAL PR	clástopsavan		M	38,3757
SZMITRE SCREEN RESISTANCE	MCTrission.	-40		15,8865
1004 The HEAR even	12/19/03	180	96	12,00
SECTIONS & CIRCLE	Stran	2	w.	15,50
ISRUPAN 4 CHIL	(Gergio		265	27/280
	elibrace Spers	2	86	18,00
S265 Technick Littlend	Make trace.		35	3.19
(SNOwlealia)	Regent	iw.		15,00
1277/E/03HM	19labis software	SM.	740	_12.04
TTITLEY_BAY_CONSTACTION SEL	Strifens, Simi		8	27,300/
STREWNEY C. 11 HOLDS Dickets Stand	Ulcotected	:80	36	25,880
Platier ther's seckships	Mericiny		263	75,900r
138512sas quarters If it or s.)	Miceal to	186	XC.	15,1007

AMSTO	AD CPC 4	3.4	
I fills escribility	_	186.001	16,500
STREET THREET	The com	156.00	19,490
DALFTash Server	3.4.1	JAN101	_ 7,500
TERTOME EXE	: GCENO	145 (0)	18,190
DAT SERFT CARES STrong and	Baterinaut	1481901	2,690
NOTE: Chear Speed	STATISTICS	197,790	18,190
1286 Flack of the rings	UNTRACK NO.	96186300	18,999
SPECIALISM BELLOW 12	Satahase Feb.	1375 000	25-225
FREATHLISSIES SPRECIAL	TURK	146(46)	2,498
1364 Fet m	25.6.5.	168 (60)	7,396
SALE BOLLEY OF THE PLIE	CF shekking	100.2401	19,295
Mothed rower	16.3. Get#	[88 NE]	53,399
Children or Percy & High as	well .	(60.00)	19,190
datchaje foetad)		197.001	5.00
MS417m me	Com	160 (40)	59, 600
1062 Tryp HC 160A	(Elite		

1189/fower sock 1 (Autocomic Str.	HC1	19,10
\$250 hover Creats taken 198	800	19,80

120 SES 128 Serteler		\$6,00 h30,000.	
ACCE	SSORI		
SECONSCIONAL MORALS	Litracea	ACK! YEMN	
17561-Riv. Com trailer (6235)	754509	AC NO. 23, 600 T	
12201.kg. Jac 3	Sheer.	WE'RE 25,000 F	
1557 Jan Tac 3	Surcon	142-101 27-000/Y	
CONTRACTOR Spending	BOOK	142/161 25-2000	
1290 Down Ferni	Meetican covers	14C NO: 20,600/1	

800/130	
PERCENTED.	45046 27,695
Firmers	757 160 2,00
29x15484	166(160) 5,00
76.5, 6834	35.961.29.000
Sinker	EF. 901 5.00
State track	MESC 5.60
	Surper Finding States States Finding

MS-	DOS	
Otherwices (Light Specialor)	Effet I mess.	MINISTRE, 75,000.
Nellegan.	Dekerves	(60140), 25,000.
MiddiSelenter of the Green	Homocore	10x199: \$8,000.
MAC, Gorahoa	Stochescosa	150 (45, 48, 46)
(PN) an	7549 Laster	151 145 15,000
ORNE Parriaments on the want	TESTOREMENTS.	143,361, 47,000,
SNIScourv dol Jane	ISM Litera	150 (60) 45,000.
1200 States and Sat Practice	ISM LPEST	120,901 35,000
DEPT-Sup Notice constator	25341	355-MC 17,010

M	SX	-		
SHOOT THE LINCOLD ENVIRONS	CHRIST	M.C.	12,400	
Blike of sees	18.5. Seld	1531401	18,300	098v.2
diffentiment 3	Scelu	1881901	16,900	11007
Situatory of the Role	History	Inving.	25.16.60	87271

AN	HGA	
100'Station Purps	Laspeare	TRAINE 45-2007
122 Sellings	15M/SCHE	190 (AC 150 ACC)
1238 Dynamic Chil 7-7	Muchillyslere	(SE140-900, 600)
1907/Bath lee	Ilmouty.	165161 17.000
DEST-Selfmaner	[foccoses]	M 140: 45,0000
007E/Sure Tail 1	Megglate	1918: \$1,000
SZR: legart	Metromac	1981/81 25,900/
SECURITION 1.7 WHEE	Lawren Coc.	183 (86) 25,4007
1165 FIRE OWNER 2	Moerr's Gerland	3600E: 47,0000
1145 books or	Highlist	38K80: 39,9007
et??(Cattier C professions)	RECEIPT INC.	\$11 MELFOR 9007
6578 Leather Solden) of Flates.	Hebetie	560cm2, 49,0007
120mills manay Falls II	Holywood	1081961456,0067
SADE PRINCIPLE CO.	DRIGHTED Dec	SAN RES 47,0007
1225 Science (ES) 7	ISM CAME	251 mg - 45.0007
tens significati	Dispris On-Ties	SADE NOT NO. 400 P.
1975/Blat confail	12n/oces	(ab) 661 \$5,000.7
6793 Super Intery	12.7. Seld	130 801 34,000/
123915wooper	Deta	1671901 25,009.5
1234 June Lawry as Tambout	FREELENSIES	(88.00) (5.008)
100Fi Terrorgotts	Chargeman	[MINO: 45,0667
OSTALLIN Factor Table	Chiptris Literature	IMPROCEST, ORGAN
BP4578upabryte Drykton	Harr Selleure	·新州区1/845

ATA	RIST	
Se Aparier art stess	:Lineare	25 ml. (5,000-)
3252 Area market	Acets	16E W0 1125, 000-9
662 BKFKFK	Chines follows	
1135 Gelder, selft	Hemery	1841.621 27,006/4
138 Jest L	Distribution	148-101-29-000-0
1015 Didiana Japan	10.5 God	1861831 39,000/0
6227 John the popies and	Dendors.	(4) (6) 25,105()
TSST-2490TRC RTMH	[FLD: erick]	INA NO. DELEGGIO
1965 Bright ort	Discounted	18018S; 25,000:0
1146 Petropolis 2000 6.9.	Zubenez	(M198 25,000-)
TIATINGS STREET IN AMERI-	Deliveror	-MING 25,16651
1088 Facilities N.S.	DACESTALEDRA	:00:40: 29,0000
SSER Gutte (680) emigher)	Shred Sacre So	OFFICE PROPERTY.
THE Perry Span	0406094855	(40) (45) 25,000 co
1932 hindes of the Farnery Deer	CHEER	: NR. W. 25. 105.5
1253 Publishers seriner		PUT 45.230, 698-9
OFFICE AND S. P. D. P. L.	Stooner, feet	160 KE. 18,000.0
1925 Screen, dog 7		(\$5.004)
Didd first year)	Signific	15T1951 29,866.9
329 Supposite	Deferrance.	DAKERS- 29-20049
10E legut	Extrest.	ARTHE \$2,005/9

107, 3e-rorseld 2011 3ris let	Zionesia	140.45	P. DRACK
WILLEADE	30000		20000000
SPECT	FRUM 48	K	
089x5 mar sums III	diese onthy	CMARC	14,300
	Ocean.	180,461	19,000

#### SOFT MAIL NEWS

Una buona notizia per chi non si sente del tutto a proprio agio con l'inglese: abbiamo imsertio nella confezione ori-ginale di SHOOTEM-UP CONSTRUCTION KIT la traduzione in italiano delle situazioni. Consente per per si situazioni. Consente per per con discontine del consente de

È d'obbigo una precisazione che dissiperà motti abbit (e gli intasamenti delle nostre linee telefoniche): anche se non appaiono nelle liste qui di seguito, TUTH i giochi recensiti su Zzap! sono disponibili e ordinabili presso Sotti Mail: non di emeticate, però, che non tutti i titoli smoi nimediatamente di appaioni presso Sotti Mail: non di espenibili: è comunque possibile prenotari per riceveri la casa non appena giungono ai nostri magazzia.

P.S.: avete ricevuto il catalogo SoftMail? Bene: mandateci i questionari compilati, se volete che SoftMail cresca con voi!

#### DA PRENOTARE

Nis Action Firs Dis Action hits	Mercatan Actua	SAME. In stab	10511htre
DIS Action hits	Macrican Action	Midelie e01040481s	1152 Province
Stacture force	Printer Same	364.961 Dr. 17.10	1150 Bardes
OCRUSTARE NACK 25	Miligate	MACHET Do white	13/51 Aveter
O furbanes naneer	18: croencer	151/160 (Da 1/148/5)	1330 Europe
Britisty Capp	(birrarsoft.	SMORE: \$6.4546	13H Present
& Prunies classes (5 mg.)	Firetist .	TRACKET To Mich	1916 Red L
0 étresa	(Imarine	MADE: Suite	13-018 pm a
@ detr der)	Mercus	IST MS10s stability	1343 Everal
edical inights	Histor 2	SMAYME! Its NEXO	DETRIBUTE
2 Earstei terafits	Hyster 2	SAMSSON STANGS	10,010,00
DWILLIE ST, SOMEDINE	MCCOVESIM	DING NOR	1326/Short
	McChisper	15118030w stab-st	107:Seed
STREET SHIPS	State	75 RG - 25 SG 50 S	\$242153150
" debots limitie	Monator	168190009-109016	1129/52X ps
h Huges, Pers	HISA.	26 Mg - 28 SER	11251523 R
	Mile	14414070s slightd	1995:551. N
TENSING MARK	N.S. Rold	ISTORY BY MAD	HISSISSE N
TALISTONIA DINES	20, S., Se'M	ISNING (Ibs stabili)	11291904
4 Chieflet Dealler	17.5. Sold	1481101 To 100	110KBar I
S.Darter Danlas	St. C. Bank	INTERNATIONAL STATES	15485005
filCour on classic	16.5, Rold	MACAS! Swiston	stjettifk arfa
Kilds sussent	The Erer	Salind! St stay	CUMBRIDE
3 Sent Pack 2	Herteley	IAL HE TON nEmble	18080364 15
Stir. Louisisting	Charille?	36ACME1 19,000	16F-544 N
2 de al her	Menegrow	SMCWELL By Made	133115cer
P(Fe)cam	1fts Nodes	148 (161 12,040	1390:Suny
REFLIGHT standarder: CO-POINT	1040 Sewen Gir	CMC501 25.605/1	112117er po
Riffred Somilator Cl	Ifm Less:	ISSUED TO WELL THE	12511 Tex 15
0. Feet Pack 2	Metaley	SAR RECORD MELLAND	QHr. braye
Schemant detan city	14ender	38:501 25,600	1202: Trans-
# Football forture CDD	Unafer	157(5)(1.29/6094)	fitall/anc
6.Frein, turgest	Done	SAE WELL BY MIND	1367(8)18:
Alfam set 4 match (16 pra.)	18cme	(\$5) WELL TO MESS	125V ET 1/5
Sifewort & septit (18 praid)		SEISCON straig	THESITA
# Kent let, 2	73.5. Sels	lablific de stae	14/87/1000
# Sunt irt 2	18.5; Self	142/8005s stance	141579100
4 Septate	Micheley	(ATTROCES VENEZA)	1287 Street
# Terrings	:Betzin	(46/90) Pr 1040/9	197713-15
7 Destruct Date	Herester	140 300 04 14 00 01	12/1 0-15
A Tigotic per avecir	liberariles.	UNGSET BY STREET	
0.16esFullColler	Strengter.	180/905 Fa. 51-63/9	
2 Nevane	Hone	1625001 Do situa	
8534 Is elected officeals at 1605	Del Drones filt.	E1401521 44-890/2	
2.insterp	Safra ner ant	plate of Mandalla	1130/mm. Le
33spleris	Sella, present	1286 2000 Da. od az /er	11781 Rube
Hilleri Mercera	'Entr	190300 18,000	2000 Feet
Office System	E.R.L.	100 Section 4 days / C	1211/2 Perys
112minue	Concept	Decision du vites	12341743
intimespotis Fassion 2	G.S. Sold	SMITH OF STAR	THE SERVICE
Hilney Ann	12.0, 5674	MATERIAL DE STAN	12011 Ferra
Minday Jeep	3.5. 904	195261.52.62.02	1276 Feet b
Theolitean 2	T. T. 1954	TEME ALCOHO	2019/1962

COMMODORE 64

	33.5, 904	SALESCES NO.
1950 Projects Sheelth Foeton.	September 55	Street by the
1150 Burdey	Street	TAR DOLL ON 1
1300 Aurity	7,49367	SARCHECON NO.
1330 Eugen	School	SARIBOT DV V
13H-Rose op	14ct 11111100	SABING ON YOU
1916/Res U.S.O.	Marilies.	Sabrado da o
13G(Euraser	Pater Series	
OC.Eventor	Haltacy Sering	
MERCALINA	Ilba Edge	1683900 04.4
3.1.1.1996	Nancare	100100104 354
1526 Short 'ex un construction i	Alford or Books	SALEDISC 27
101:Dod 'es a cestrarios i	a Maril Law Brinds	1112 111. 75.00
\$7421Sureed	15 riscase	104149 Ft. 104
150650x part 2 (4 pro.)	Iffule	1893m21 2s 1
1525(Szy sac) 2 (4 ara.)	ICide .	18425054-33
Henses (R:199)	15.5. Bald	127.78E 24.1
rittliffe bannethal)	19.5. \$616	197340 24 1
11261St.pt spec III	(Seeding	184140" 24.1
116KBar man II	Measure	[89]4ELDs with
1241Str210		ce 861481 23 1
sletificarile		CONSTRUCTOR NO
TUN Sutumful!	Deltere	(401401.55.00
MERCING softly contains	11.5, Tota	151145 75
MOT Sign half he scientistry	16.5. Sele	(5) (4) 25.50
(2015) Sper Jane on		en-\$2/401 20 1
1392 Spary America	Circles fee	
10111st NP	Leader	WEST 25.79
1050 Tee Tute	175al Rufes	26 (M) M2
QR Tryp / Epg saider	Distributed	IBA(801 12-0)
1002 Transer charact	Diction self.	3114070s SIA
11th/Francer	Section Section	185 Mg - Ch 1
Othibels were	Spreen	BURY DE
COVETA/Select Burts		8690: 12,00
TOWNSTANDED THE	(Facebard (Brogot	(40) 90 (0s v1)
HIRTOCOPY COM	Clarges	186180: Da. 1
	Carpine	WHEELTON +12
14/87/SCTOCK FROM	Zuthri	
		36(6): 12.0
(207 Normal Counts of Dittor		
(207 Secret Course of Disher 1977-15 1271-15	McCorrose McCorrose	(\$1,950 kg ct)

An.	IIGA	
SCHOOL LESS MAY LAND	Soto ente	economic de
11281 Robe World	120000	12/19/01/01
Shift form Seage	3710411513	190790-64
1210/Deliyee Paint []	Hiectrinac a	15/90/90 15
CDATECO Secural	Hamber	18439034
THE SECTION ASSESSMENT	doce	15010035
12011 Ferrary Foresia sur	(Clectrinic &	15797790/20
1375-Feetjaji Fortum LITES	Transer.	19715. 4
#107@eart Let	. 14-E-Seld	1803033
SIZ4: Grandeless beneze	Hefselv	35,000
60101 Burston	discreption	15/14/18:
1259730 memble distributables	:167 Gruces G	
951E.341	-So test	180100.04
NOT Femograph	litrateer fx	
THEFE SALES NAME .	18ice	277.30.24
ORDERSON OF DOCUME	Solvar	(3)(0.2)
RESECT, MODIN	"Jal Grusse G	0.8196652 - 0
SSEE Bertina	DECEMP.	Manduly
OE/Fillowise SCHI	(Typeserft	140017
NAME AND ADDRESS OF THE PARTY O	18CLIVISING	196100104

(1/W/Parca)	Metaconco in viettile etser
10st Premanary Plant 10	*Ltd Grane Edit*M 521 75,690*
thisthronomery 15tm or 121	100 Drawer Egyl-Mai 811 46,0007
10251 Busen test	1 (10 (00))
06357Easter 2000	"Strategy South \$1,000 stand
13sh/Somery stole 19	15th Legic 151 MON step?
19041 SHARROWEN	Hetpaty Philadele stand
CF711Sale f71eht	Phonegrees 151 Mills season
12541 feet drawn	Theorems with Histoly stead
Ctal   The large Restrings	Meeting of Action (ACM) 45,000





# SCARY MONSTERS

Firebird, cassetts L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera, per C64.

I complane di fontball america. no Harry Johns e la sua amata Conny sono tenuti prigionieri su un'isola dal Dott. Graves: un chirurgo psicopatico che deve aver frequentato la stessa facoltà di medicina di Frankenstein

Il caro Dottore ha creato dei mostri orrendi che ora abitano i palazzi dell'isola. Ogni luogo pullula di mummie, fantasmi, lupi mannari,

essante.

Ancora una vol-ta la Odin ci ha presentato una

bella grafica a cui non segue un'azione di gioco inte-

Quando Harry

viene colpito da un nemi co rimbalza per lo scher-

perdendo un sacco di e-nergia, in molti casi que-sto al dimostra fatale e con sole tre vite sembra

impossibile arrivare alla fine. Come se non bastasse, la copia che abblamo provato aveva

ritante tendenza ad im-piantarsi: sempre quando

stavo andando bene. Se

gli storzi artisto. Odin fossero incanalati più costruttivamente, la sforzi artistici

Firebird syrebbe per le mani un successo sicuro.

Così com'è, Scary Monsters carino da vedere, non

di mostro in mostro,



vampiri, streghe e sosia di Boris L'isola è vista dall'alto e Harry è una piccola microscopica figura.

Harry può entrare in qualsiasi palazzo (sia esso castello edificio o chiesa) semplicemente attraversandone la porta. All'interno, la visione dello schermo è laterale. Durante la perlustrazione dei palazzi Harry incontra i mostri, i quali cercando di infastidirlo. Venendo in contatto con uno di loro. Harry barcolla e perde energia. Può di-



Per fortuna non capita apesso di vedere gio-chi local brutti. Unica cosa decenie di Scary Monstora è ila grafica, per il resto non cè niente aggio di nota. C'ho provato e riprovato ma non mi sono affatto divertito a glocario: è as-solutamente troppo difficile e frustrante. La sola cosa spaventosa di questo gioco è che qualcuno tiri fuori dei sodil per comprario: sategili alla large.

fendersi lanciando fulmini o utilizzando l'equivalente mostruoso di una smart bomb, grazie alla quale, con un semplice gesto della mano, esorcizza gli spiriti di un intero

In basso allo sobermo di sono sei ritratti di mostri addormentati: una strega, una mummia, un lupo mannaro. Frankenstein, un vampiro e un gobbo. Sono nascosti nei na lazzi dell'isola e devono essere distrutti se si vuole che Harry sfugga alle grinfie del diabolico Dottore. I mostri si distruggono con l'arma giusta (ad es.: martello e paletto per il vampiro, ecc.), che bisogna trovare e portare al loro nascondiglio: a segnalarne il decesso, sopra l'immagine del mostro, apparirà una pietra tombale.



PRESENTATIONE 72% Joystick o tasti definibili. La parte della mappa fa perder tempo ed è quasi inutile. GRAFICA 84% Arredamenti e animazione stupendi mentre gli esterni sono SONORO 67% Motivetto dei titoli sincopato ed APPETIBILITA' 38% L'immediata difficoltà del gioco annuncia ciò che vi aspetta LONGEVITA' 41% La monotonia dell'azione e delsindrome da palpebre pesanti GLOBALE 46% Un gioco in súle arcade, bello



da giocare.

# GRMMA OFFICE SYSTEM

Macchine ed attrezzature per ufficio - Riparazioni - Manutenzioni - Occasioni Olivetti - IBM - Triumph - Canon - Mita



#### COMPUTER e GIOCHI:

ATARI • COMMODORE • OLIVETTI PRODEST • MSX AMIGA . COMPATIBILE IBM . SPECTRUM PREZZI ECCEZIONALI



Novità Settimanali

# CENTRI

# **ACQUISTO SOFT-WARE**

# NEWEL S.r.L.

VIA MAC MAHON 75 20155 MILANO P. IVA 08723120153

1° COMMODORE POINT IN ITALIA

NEGOZIO SPECIALIZZATO AMIGA, HARDWARE-SOFTWARE

# COMPUTER E GIOCHI

A ATARI - G COMMODORE
OLIVETTI - PRODEST - MSX
COMPATIBILE IBM
SOFTWARE - HARDWARE

ULTIMÉ NOVITÀ SU DISCO E CASSETTA VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA ASSISTENZA E RIPARAZIONI COMMODORE

C.SO FRANCIA 333/4 - 10145 TORINO TEL. 011/79.91.68

ALAZZO DEGLI

OBLO



GRMMR OFFICE SYSTEM 20096 CUSANO MILANINO

Via Sormani, 57 Tel. (02) 6134913-6196294 COMPUTER e GIOCHI:

ATARI • COMMODORE
OUVETH PRODEST • MSX
60MPATIBILI IBN • SPECTRUM
SOFTWARE • HARDWARE
COMMODORE • AMIGA



VENITE A TROVARCI

### **SOFT & COMPUTER**

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 -IBM COMP,

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85 44100 FERRARA TEL. 0532/47940



Un rivaditore di software presente in tutta Italia? SOFT MAIL Via Naspelsona,16 22100 COMO In COMO 20174 In Via questo buono per ricevore il catalogo! B.C.S. COMPUTER SINCE

ED ASSISTENZA
COMPATIBILI IBM
COMMODORE

MSX I e II OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DI-SCO: TUTTE LE NOVITÀ D'IMPOR-TAZIONE ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11 20141 MILANO TELEF. 02/84.64.960



# ASSITEC

ASSISTENZA
TECNICA
COMPUTER
COMMODORE
MSX
COMPATIBILI IBM

SINCLAIR
RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE
SABATO APERTO
SABATO APERTO

"CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENOITORI" VIA DE SANCTIS 33/35 TELEF. 02/84.63.905 20141 MILANO



Se non avete voglia di contare il numero ve lo diciamo noi: sono dieci le pagine di questa puntata di Top Secret. Noi le promesse le manteniamo e quindi preparate i resettatori, statini per ricopiare i listati e recuperate giochi vecchi e nuovi per provare le succose POKE oppure per ripercorrere le dettagliate mappe. Pensate che due pagine sono interamente dedicate a una piccola enciclopedia di POKE per tutti i tipi di gioco, da Action Biker a Zyron's Escape e cioè dalla A alla Z.



- - prossimo schermo e otterrte un maggiore bonus. B2 Non colpite i mattoni in cime o alla base: producono mostri. Quelli al centro sono ok e vi permettono un passaggio sicuro all'altra parte dello schemno. Ce un muro scorrevole in cima......sparategli. La chiave è inutile.
  - Questa è una stanza molto incasinata. Colpite il mattone al centro e fuggite a
  - entrate qui. E una trappola e quindi perdete solo tempo
  - F1 Prendetevela con caimo, ve lo siete meritato. G1 Non preoccupatevi della chiave, è completamente inutile.
  - Hi Colpite i mationi. Il più velocemente possibile. Una volta che avete la chiave, uscite velocemente
  - Quando sparate verso il basso lasciate passare i due mostri prima di accendere
  - C2 Aspetiate a muovervi fino a quando il muro ecorrevole passa due volte.

    D2 Navovetvi il più velocemente possibile, raccogliere la chiave e uscite subito.

    E2 Attenzionel Questo è un vicolo cieco: evitate di entrervi. F2 Andate verso il buco centrale e quindi in quello in basso per passare al di là del
  - G2 Muovetevi velocemente e non dovrete combattere i mostri.
  - H2 Muovetevi ancora velocemente e non tentate di affrontare i mostri.
  - A3 Evitate semplicemente tutte le creature predatrici. B3 Per continuare, coloite il mostro in cima. C3 Evitate tutti i mostri fino a quando non evete reggiunto il video, poi proseguite.
  - D3 Attenti ai muro scorrevole. Attraversatelo e sparate al mostri, raccogliete la chiave, andate nella stanza inferiore e rientrate nello rmo. Questo è raccapricciante.
  - F3 Mugyetevi velocemente attraverso i mattoni. Une volta passato il muro scorrevole, distruggete tutti i mostri. Quando avete colpito il più basso, abbassatevi mentre sparate.
  - H4 Fine. Non vi sentite un vero eroe? KEY: K: KEY KH: KEYHOLE. . : LASERS . . . . MONIES.

# MASTER OF MAGIC (MAD)

Che cosa abbiamo ora?.... Um. Ah già. Volete togliervi la soddisfazione di terminare questo gioco di ruolo a basso costo in 1 secondo e 19 decimi? Non di credate? Tutto quello che dovete fare è mottere il vostro nestro riavvolto nel registratore, digita-

POKE 43,200: LOAD (RETURN) Ora premete il tasto play sul registratore e quando appare la parola READY digi-

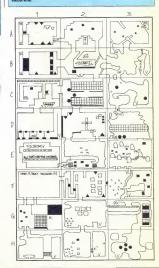
96 POKE 10171,234; POKE 10172, 234; POKE 10173, 234; POKE 10096, 32; POKE 10097, 158 (RETURN)

87 POKE 10098, 207: POKE 10215, 32; POKE 10216, 158: POKE 10217, 207: 88 POKE 53150, 141 (RETURN) 88 POKE 53151, 32: POKE 53152, 208; POKE 53153, 141: POKE 53154, 33:

POKE 53155, 208 (RETURN) 89 POKE 53156, 96: POKE 9849,145: POKE 10095, 14 (RETURN) il tutto seguito da RUN (RETURN) Dopo che il gio da caricato potete camminare attraverso tutti i muri e osservare anche lo schermo moito carino! Un ringraziamento di cuore a Ash Dave di Eastbourne, nell'East Sussex.

# STARQUAKE(Bubble Bus)

Brevemente ancora sicune POKE per Starquaka, Caricate a resettate if introducete POKE 12540, 1 (RETURN) Quindi SYS 3088 e il gloco and



# STREET SURFER (Entertainment USA)

maggiore facilità le bottiglie di latte. Per caricare il gioco digitate:

POKE 44 192: LOAD Dopo la prima parte battete...

140 SYS 65126 RUN (RETURN)

per terminare il caricamento e resettare il programma. Quando appare la scritta READY è il momento di introdurre la POKE preferita scella tra le seguenti;

POKE 3868,230; POKE 3896,67; POKE 3870,169 (RETURN) per "aulute" Infl-

POKE 3885, 0 (RETURN) per piena velocità sull'erba

POKE 4054,99: POKE 4336,208 (RETURN) per disabilitare la collisione tra gli

Dopo aver fatto le vostre scelle ripartite con il gloco introducendo SYS 3072.

# BOMBJACK II (Elite)

Quella classica viene da Gianluca Fabrizio di Policoro e garantisce energia infinita con la seguente procedura:

Battete LOAD e quindi premete RETURN. AI READY Inserite: POKE 1010, 76: POKE 1011, 248: POKE1012, 252: RUN (RETURN) Dopo II nuovo READY digitate:

POKE 816,167; POKE 817,2; POKE 2095,76; POKE 2096,248; POKE 2097,252 (RETURN) e gulndi SYS 2061,

À questo punto appare la schermata di presentazione e il computer caricherà il gloco lino a quendo si resettera nuovamente: altra linea da inserire: POKE 7053, 200: SYS 3333 e potrote linalmente glocare con energis infinita , Queste stupide, insoitte e di vertenti poke di Crist; tamb di Dundee si limitano ad ingigantire gli sprite. Caricate il programma, resettate il computer e digitate POKE 3382,96 (RETURN) POKE 53271,255: POKE 53277, 255 (RETURN)

e richiamate il gioco con la SYS 3303.

# STARQUAKE (Bubble Bus)

Troppi problemi. Troppa gente in confusione e non abbastanza POKE in circole done. Questa è la situazione situate. Me qualcosa si sta muovendo. Prendete que-sto esemplo: appena caricato il gioco normalmente e resettate il computer per

POKE 3861,169 (RETURN) per vite infinite
POKE 19161,169 (RETURN) per platitaforme infinite
POKE 359,167 (RETURN) per munizioni inilimitate
POKE 3546,241; POKE 3547,264 (RETURN) per energia lifimitata.

E se veramente volete esagerare...

POKE 4614,96 (RETURN) per eliminare tutti i nemici Quando avete finito con questa mantat di POKE richiamete il gioco con la SYS

## QUARTET (Activision) Ughi Che schifosa conversione è questa. Va bene, direbbe Pacio Valenti, l'arcade

game non è moto eccitante ma questa non è una buona scusa. Se siete stati così sfortunali da everlo comprato avete la mia simpatia e vi meritate un bel supple-mento di energia con questo breva listato di Zolan Kelemen. 3 FOR 1-512 to 562: READ A : POKE I.A: C=C+A: NEXT I: F C =5563 THEN SYS 520

5 DATA 169,96, 141, 176, 136, 76, 0, 1, 169, 40, 141, 40, 3, 169, 2, 141, 41, 3,

6 DATA 162, 1, 168, 32, 186, 255, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 14, 217, 2, 76, 81, 3, 169, 49, 141

7 DATA 159, 2, 169, 234, 141, 160, 2, 96



# ARKANOID (Imagine)

Atari ST, Dopo aver cliccato sufficione e mentre il programma sta caricando, pre-mete CAPS LOCK e digitate la porola DEATHSTAR. Quando giocate poteta così passare da uno enhamo. passare da uno schemo all'altro premendo semplicemente il tasto S. Con un po' di pazienza arriverete velocemente allo schemo finale,

pacetta arrected victoriumne au socierron intaci.
Sistano Conchi di Roma segnata il metodo per avere il CHEAT MODE nella versione
per Spectrum. Raggiungate un punteggio di 25000 punti per avere la tabella dei
migliori punteggio estrivete con i tasti adeguati il parola PBRAN e appare il
scritta SPACE TO CHEAT. Premendo il tasto SPACE entrate nel famigerato CHEAT MODE in cui Iniziate ogni partita dall'ultimo schermo raggiunto nella partita precedente

# TOAD FORCE (Players)

battete RUN e quindi caricate il programma normalmente

10 L=49150 30 FOR Y=1 TO 8

70 READ C: IF T=C THEN 90 80 PRINT \*ERRORE NEI DATA\*X\*10+90:END

90 NEXT 95 PRINT 2SYS 49152 PER CARICARE E RESETTARE \* 99 END

99 END 100 DATA 169, 0, 133, 147, 133, 144, 32, 208, 966 110 DATA 247, 32, 23, 248, 32, 44, 247, 169, 1042 210 DATA 169, 133, 133, 139, 169, 18, 133, 134, 169, 18, 133, 134, 169, 118, 130, DATA 0, 133, 174, 169, 19, 133, 175, 32, 835 40 DATA 74, 248, 162, 167, 169, 0, 18, 157, 1015 150 DATA 27, 27, 28, 132, 147, 1057 00 DATA 274, 27, 28, 193, 247, 169, 58, 141, 1057 00 DATA 274, 27, 28, 193, 241, 238, 2, 76, 1057

160 DATA 237, 2, 189, 192, 141, 238, 2, 76, 1057 170 DATA 81, 3, 162, 9, 189, 72, 192, 157, 865 180 DATA 205, 1, 202, 16, 247, 76, 0, 224, 971 190 DATA 120, 169, 55, 133, 1, 76, 102, 254, 910 Quando ii computer si resetta digitate le famigerate..... POKE 12216,173 per idrogeno ilimitato

POKE 11362,173 per ossigeno illimitato POKE 11362,173 per ossigeno illimitato

POKE 36827,0 per potere infinito POKE 12818,253: POKE 12833,2 per un rospo lento e quindi fate partire il gloco con i cambiamenti voluti con la SYS51179.

# THE ROCKY HORROR SHOW (Crl)

Let's do the time warp again! Dopo aver visto e cantato 10 volte il film, recuperate il vostro vecchio nastro e dategli ancora un po' vitalità con questo listato. Seguite le istruzioni sullo schermo per avere vite infinite. Ottimo soprattutto per non per-

dere i vestiti del due sposini 10 L=16128 20 FOR X=1 TO 8: T=0

40 READ A: POKE LA

70 READC: IF T=C THEN 90 80 PRINT'ERRORE NELLE LINEA" X'10=90. END

90 NEXT 95 PRINT " SYS 49152 PER LOAD E RUN" 100 DATA 169,1,170,169,32,186,255,169,1150 110 DATA 0,32,189,255,32,213,255,169,1145 120 DATA 76,141,209,3,169,31,141,210,980

130 DATA 3,169,63,141,211,3,96,169,855 140 DATA 144,141,12,40,169,28,141,13,688 150 DATA 40,169,240,141,188,30,169,9,986 160 DATA 141,189,30,169,44,141,112,16,842



# NODES OF YESOD (Odin)

Il seguente listato di Mick Milis e Al riguarda la prima produzione della Odin e vi permette di arrivare alla parola FINE grazie all'energia ininita e agli illimistal be-stoni gravitazionali che guadagna Chavierrangne Charles Fotheringham-Grunes. In questo modo aviterete arche ile cadute e ripactirete a bioccare Testronauta Rosso.

10 L= 49152 20 FOR X = 1 TO 6: T=0 30 FOR Y = 1 TO 8 40 READ A: POKE L, A 50 L=L+1:T=T+A

70 READ C: IF T=C THEN 90 80 PRINT'ERROPE NELLA LINEA" X 1 10+90: END

100 PRINT "CARICARE, POI SYS 49152 PER" 110 PRINT "CARICARE E RESETTATE IL GIOCO"

120 END 130 DATA 169, 13, 141, 239, 3, 169, 192, 141, 1067 140 DATA 240, 3, 76, 18, 8, 168, 0, 141, 650 150 DATA 155, 32, 168, 2, 141, 156, 32, 162, 649, 116, 542, 162, 649 160 DATA 6, 169, 37, 192, 157, 0, 2, 202, 785 170 DATA 16, 247, 76, 0, 22, 32, 213, 25, 871 180 DATA 76, 102, 254, 77, 77, 43, 65, 76, 770

Quando resettate il computer potete digitare le seguenti POKE:;

POKE 34463,165 Per bastoni gravitazionali illimitati. POKE 392770 Per invalinerabilità contro lunghe esdute, POKE 39541, 140 Per evitare di prendere i cazzotti. POKE 45408, 0: POKE 33930, 96 Per fermare l'astronauta rosso. Per fer partire il gloco SVS 6443 (RETURN) seguito da SVS 31254 (RETURN).

# 1942 (Elite)

Recuperate la vostra copia di questa frustrante conversione e pulitola della potve re a dalla ragnatete. Fermate la tosse e caricate il gloco. Siete promit? Ora reset-tate il computer e digitate la POKE che vi interessa di più tra quelle elencate qui ima di tutto, sumentiamo lo scrolling di tre volte per raggiungere l'ultimo livello

La prossima è abbastanza insolita. Digitate la POXE e tutti i proiettili che spare La prossum et accessional a sociational insistent. Lighters is PUNE, e until prosessur de sparier the finantiment between the prosession of the public prosession of the public teril prima che possano fare fuoco, POKE 8040, (5 fino a 24)

Per avere un raggio laser infallibile quando fate fuoco con la vostra mitragliatrice digitate. POKE 11839.10

PORE: 1 1033,10

Comunque non disperate penché tutte le PORE hanno come numero base (quello dopo la virgota) il tra. Jouindi per riportare il gioco alla normalità, basta riintro dume le PORE con il tre. Per far ripartire il gioco comunque non dimenticate la SYS 2640 (RETURN)

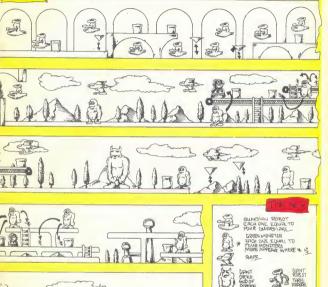
# CAMELOT WARRIORS (Ariolasoft)

s Master di Alone ha preparato una pozione magica che la sparire tutti i nemici Dopo aver caricato e resettato II gioco digitate la seguente linea: FOR T = 35 TO 80; FOR A TO 63; POKE 16384 + T ' 64 + A, 0; NEXT A; e guindi firmmançabile SVS 15384





THE MAP



Game Over Level One map compiled by MARK HANNAN

SHOOT THEM AND YOU MAN RELEASE STECHL POWERS OF DETONOTED MINE DIMINE

SHOOTERS - BEWARE

BARRELS



# )AI,

C'é da diventare cretini! Finalmente anche i dischettari saranno soddisfatti. Non si tratta di ultimissime novità ma serviranno certo a togliervi gualche soddisfazione rimasta in sospeso.

Tutte le POKE funzionano col reset. Affidatevi a sistemi sicuri e cioé ai bottoni di reset o alle cartridge e non infilate niente di strano tra i pin delle porte del 64. Inserite ogni POKE separata, facendola sequire da un bel colpo di RETURN. Se ci sono i due punti, battete la linea intera e date il RETURN. Per far ripartire il gioco battete la

SYS seguita da RETURN.

ACTION BIKER (Mastertronic) POKE 19287,47 SYS 13312 Vite infinite ANCIPITAL (Liamasoft) POKE 18679,173 SYS 16384 Vite infinite ARC OF YESOD (Odin) POKE 33969,234 POKE 33970.234 SYS 2053 Vite infinite ARCANA (New Generation) POKE 12933,0 POKE 12934,2 SYS 4096 Vite infinite ATTACK OF THE MUTANT CAMELS

(Liamasoft) POKE 11639,255 SYS 4096 255 Vite AUF WIEDERSEHEN MONTY (Gremlin Graphics) POKE 21862,76 POKE

21863,123 POKE 21864,85 SYS 16384 Vite BACK TO REALITY (Mastertronic) POKE 20109,173: SYS 16384 Vite infinite BATALYX (Liamasoft) POKE 19567,234 POKE 19568,234 POKE 19569,234

SYS 16384 Vite infinite BIG MAC (Mastertronic) POKE 4170,250 SYS 19072 Vite infinite BLACK HAWK (Creative Sparks) POKE 8290,255 SYS 8192 255 Vite

BLUE MAX (US Gold) POKE 17925,173 POKE 25584,173 POKE 17438,0 SYS 32768 Vite infinite BMX RACERS (Mastertronic) POKE 11617,138 POKE 11618,2 SYS 11770 Vite infinite BMX SIMULATOR (Code Masters) POKE 13937.0 SYS 4096 Vite infinite

BOMBJACK (Elite) POKE 5112.0 SYS 3101 Vite infinite BOMBJACK II (Elite) POKE 7053.200 SYS 39712 Vite infinite BREAKTHRU (US Gold) POKE 5647,3

SYS 2560 Vite infinite

BRIAN BLOODAXE (The Edge) POKE 38270,165 POKE 39079,165 SYS 39145 Vite infinite BUCK ROGERS (US Gold) POKE 33182,250 SYS 32782 Vite infinite BUG BLASTER (Alligata) POKE 18760.234 SYS 18360 Vite infinite CAMELOT WARRIORS (Ariolasoft) POKE 23730,234 POKE 23761,234 POKE 23732,234 SYS 16384 Vite infinite

CAVELON (Ocean) POKE 25728,96 SYS 11480 CAVERNS OF ERIBAN (Firebird) POKE 48291,221:POKE 48292,248 SYS 50333 Vite infinite CAVERNS OF SILLAHC (Interceptor) POKE 16805,169: POKE 16806.0: POKE 16807.234 SYS 5000 Vite infinite

CHALLENGE OF THE GOBOTS (Reactor) POKE 28798.80:SYS 16384 Vite infinite

CHINA MINER (Interceptor) POKE 32776.0 SYS 33127 Vite infinite CHILLER (Mastertronic) POKE 22957,173 SYS 50758 Vite infinite CHUCKIE EGG I (A'n' F) POKE 16851,255 SYS 14848 255 Vite CHUCKIE EGG II (A'n' F) POKE 24577,1:SYS 18698 Vite infinite COMIC BAKERY (Imagine) POKE 59582,173 SYS 2304 Vite infinite

COMMANDO (Elite) POKE 14631,0 SYS 2128 Vite infinite CRAZY COMETS (Ricochet) POKE 37002.169 POKE 37003.0 POKE 37004.234 SYS 24881 255 Vite CURSE OF SHERWOOD (Mastertronic) POKE 6404,0 SYS 17423

Vite infinite CYBERTRON (Anirog) POKE 6888,234 POKE 6889.234 POKE 6890,234 POKE 6891.234

SYS 2128 Vite infinite CYLU (Firebird) POKE 39409,173 SYS 49152 Vite infinite DARE DEVIL DENNIS II (Viper) POKE 24683,138 POKE 24683,138 SYS 39700 Vite infinite DELIVERANCE (The Power House) POKE 56356,234 POKE 54657,234 POKE

53658.234 SYS 7360 Vite infinite DENARIUS (Firebird) POKE 38218,234 POKE 38219,234 POKE 38220,234 SYS 6912 Vite infinite DROPZONE (US Gold) POKE 1007,55:POKE 1011,132:POKE

1012,255 SYS 1006 Vite infinite DRUID (Firebird) POKE 39271,255 SYS 5120 255 Vite ELECTRIX (Americana) POKE 22667,234:POKE 8192,60 SYS 24576 Vite infinite

ELEVATOR ACTION (Quicksilva)

FOR I=50910 TO 50915; POKE1,234:NEXT SYS 53200 Vite infinite ELIDON (Orpheus) POKE 2811,173 SYS 2304 Vite infinite ENFORCER (The Power House)

POKE 12227,228 POKE 12228,49 SYS 52432 Vite infinite EQUALIZER (The Power House) POKE 26098.234:POKE 26099,234 SYS 24912 Vite infinite EXOLON (Hewson) POKE 7427,205 SYS 2061 Vite infinite

FAIRLIGHT (The Edge) POKE 34413,234 POKE 34414,234 POKE 34420,234 POKE 34421.234 SYS 20992 Vite infinite FALCON PATROL (Virgin) POKE 16705,250 SYS 16640 Vite infinite FALCON PATROL II (Virgin) POKE 28768.234:POKE 28769.234

SYS 28672 Vite infinite FEUD (Bulldog) POKE 16404,15 SYS 16384 Partite qià con tutti gli ingredienti FINDERS KEEPERS (Mastertronic) POKE 29787,76 POKE 29788,96 POKE 29789.116

SYS 49152 Vite infinite FIRETRACK (Electric Drims) POKE 12285,234:POKE 12286,234:POKE 12287,234 SYS 9216 Vite infinite FLAK (US Gold) POKE 9524,255:POKE 9525.255 SYS 3072 255 Vile FORCE ONE (Firebird) POKE 2203,255

SYS 2063 255 Vite FREAK FACTORY (Firebird) POKE 25671,173:POKE 25685,173:POKE 40275 173 SYS 16384 Vite infinite FROST BYTE (Mikro-Gen) POKE 4388,165 SYS 2825 Vite infinite GAME OVER (Imagine) POKE 15244,234 POKE 15245 234 SYS 2304 Vite infinite GHOSTBUSTERS (Activision)

POKE 38454,96 SYS 24576 Vite infinite GHOSTS'N'GOBLINS (Elite) POKE 2175,255 SYS 2128 255 Vite GILLIGAN'S GOLD (Ocean) POKE 17993 0 SYS 25532 Vite infinite GYROSCOPE (Meibourne House)

POKE 46687,76 POKE 46688,105 POKE SYS 2067 Vite infinite HAUNTED HOUSE (Alligata) POKE 7609,234

SYS 9500 Vite infinite HEAD OVER HEELS (Ocean) POKE 30315,144 POKE 30316,144 SYS 324 90 Heads e Heels, e 90 Ciambelle HE-MAN (US Gold) POKE 6513,173 SYS 18550 Vite infinite HENRY'S HOUSE (English Software) POKE 4063,173 SYS 2560 Vite infinite HERCULES (The Power House)

POKE 3905 169:POKE 3905.0:POKE 3907 234 SYS 2304 Vite infinite HIGH NOON (Ocean) POKE 18033,255

# A ALLA Z

SYS16384 255 Vite HOVER BOVVER (Liamasoft) POKE 32133.65 SYS 32768 Vite infinite HUNCHBACK (Ocean) POKE 22521,234 POKE 22522,234 POKE 22523,234 SYS 16384 Vite infinite HUNTER PATROL (Mastertronic) POKE 9307,234:POKE 9308,234 SYS 12080 Vite infinite HYPERCIRCUIT (Alligata) POKE 31352,250 SYS 26624 Vite infinite I,BALL (Firebird) POKE 20669,234 POKE 20670.234 SYS 16939 Vite infinite ICUPS (Firebird) POKE 3265,234 POKE 23676,234 SYS 2064:SYS33280 Vite infinite IMHOTEP (Ultimate) POKE 38054,201 SYS 36443 Vite infinite IRIDIS ALPHA (Hewson/Liemasoft) POKE 16411.128 SYS 16384 128 Vite JAIL BREAK (Konami) POKE 52050,173; POKE 52097,173 SYS 51200 Vite Infinite JEEP COMMAND (Bug Byte) POKE 32627.241 SYS 16384 Vite infinite KILLER WATT (Alligata) POKE 40305.234 SYS 33792 Vite infinite KONG (Anlrog) POKE 12176,255 SYS 12128 255 Vite KRAKOUT (Gremlin Graphics) POKE 33802.234 POKE 33803.234 SYS 15312 Vite infinite KUNG-FU MASTER (US Gold) POKE 34142,128 SYS 32768 Vite infinite THE LAST V8 (MAD) POKE 7149.173 POKE 7326.173 POKE 7858.173 SYS 3328 Vite infinite LAZY JONES (Terminal Software) POKE4063 173 SYS 2061 Vite infinite LIGHT FORCE (FTL) POKE 11547.5 SYS 6713 Vite infinite LIVING DAYLIGHTS (Domark) POKE 4390,238 SYS 4352 Vite infinite MANIC MINER (Software Projects) POKE 16573.234:POKE 16572.234:POKE 16571,234 SYS 16384 Vite infinite MERMAID MADNESS (Firebird) POKE 17274.169 POKE 17275.0 POKE 17276.234 SYS 16384 Vite infinite METROCROSS (US Gold) POKE 13501,234 POKE 13502,234 SYS 4096 Ferma il tempo 1942 (Elite) POKE 5806,234:POKE 5807.234 SYS 2640 Vite infinite 1985 (Mastertronic)POKE 24036,0 SYS 20000 Vite infiniteMOON BUGGY (Aniroa) POKE 22535.169:POKE 22536.0 POKE 22537,234 SYS 5120 Vite Infinite MOTOR MANIA (Audiogenic) POKE 8646.255 SYS 8000 255 Vite MUTANT MONTY (Artic)

POKE 21647,173 SYS 22039 Vite infinite

MUTANTS (Ocean) POKE 9273,230 SYS 4096 Vite infinite NEMESIS (Konami) POKE 5868,255 SYS 5768 255 Vite OINK! (CRL) POKE 39922.165: SYS 16384 Vite infinite OLLI AND LISSA (Firebird) POKE 8844.165 SYS 7427 Vite infinite ORPHEUS IN THE UNDERWORLD (The Power House) POKE 18870,234: POKE18871,234: SYS 9728 Vite infinite PAC MAN (US Gold) POKE 5737.254 SYS 2064 Vite infinite PANTHER (MAD) POKE 14127,169 SYS 4096 Vite infinite PARALLAX (Ocean) POKE 5796,96 SYS 319 Vite infinite PARK PATROL (Firebird) POKE 26700,191 SYS 2076 Vite infinite POD (Mastertronic) POKE 26364.173 SYS 26112 Vite infinite POSTER PASTER ( Task Set) POKE 17826.255 SYS 37874 255 Vite QUINTIC WARRIOR (Quicksliva) POKE 8547.173 SYS 8233 Vite infinite QUO VADIS(The Edge) POKE24709.234: POKE 24710,234 SYS 3488 Vite infinite RED MAX (Code Masters) POKE 6352.173 SYS 2064 Vite infinite REPTON III (Superior) POKE 16953,234 POKE16954.234 POKE 16955.234 SYS 16384 Vite infinite ROBIN OF THE WOOD (Odin) POKE 36391,255 SYS 16384 255 Vite ROCKET ROGER (Alligata) FOR A 255 Vite 7680 TO 7720:POKE A 255: NEXT SYS 5600 255 Vite SABOTEUR (Durell) POKE 56325.255 SYS 30735 255 Vite SCOOBY DOO (Elite) POKE 7450,96 SYS 2560 Vite infinite THE SENTINEL (Firebird) POKE 6664.96 SYS 16128 la sentinella non può assorbira energia SHADOWFIRE (Beyond) POKE 25188,173 SYS 16384 ferma il cronometro SKYJET (Mastertronic) POKE 27792.250 SYS 29350 Vite infinite SLAMBALL (US Gold) POKE 3245,250 SYS 2066 Vite infinite SORCERY (Virgin) POKE 56325,255 SYS 31744 rallenta il cronometro SPACE HARRIER (Elite) POKE 6010.173 SYS 2128 Vite infinite SPLIT PERSONALITIES (Domark) POKE 7033,234 POKE 7034,234 POKE 7035 234 POKE 2050 234: SYS 13165 Vite infinite SPOOKS (Mastertronic) POKE 14919.32 SYS 5616 Vite infinite SPY HUNTER (US Gold) POKE 35914.255 SYS32782 255 Vite STAFF OF KARNATH (Ultimate) POKE 5634.45 SYS 2560 Vite infinite STARQUAKE (Bubble Bus)

POKE 3661 169 SYS 3075 Vita infinite STEALTH (US Gold) POKE 30590,173 SYS 53055 Vite infinite STRAGELOOP (Virgin) POKE 45486,173 POKE 44217.173 SYS 865 Vite infinite STREET SURFER (Entertainment USA) POKE 3868.230: POKE 3869.67: POKE 3870,169 SYS 3072 Vite infinite SUPERMAN (Beyond) POKE37940.0 POKE 22605.0 SYS 4096 Vite infinite TASKMASTER (Creative Sparks) POKE 29577,234 POKE 29578, 234 POKE 29579.234 SYS 27328 Vite infinite TERMINATOR (The Power House) POKE 8323.255 SYS 6704 Vite infinite TERRA COGNITA (Code Masters) POKE 26703,255 SYS 24576 Vite infinite THRUST (Firebird) POKE 6139.234 POKE6140,234 POKE 6141,234 SYS 2304 Vite infinite TRAILBLAZER (Gremlin Graphics) POKE 29738,234 POKE 29739,234 SYS 25729 Vite infinite TRAPDOOR (Piranha) POKE 14914.96 SYS 14336 Vite infinite UNDERWURLDE (Firebird) POKE 34404.45 SYS 36209 Vite infinite UP 'N'. DOWN (US Gold) POKE 36103,173 SYS 32768 Vite infinite VIDEO MEANIES (Mastertronic) POKE 18535,234 POKE 18536 SYS 19723 Vite infinite WARHAWK (Firebird) POKE 27090,234 POKE 27091,234 POKE 27092,234 SYS 24604 Vite infinite WEST BANK (Gremlin Graphics) POKE 12713,165 SYS 4100 Vite infinite WHIRLYNURD (US Gold) POKE 71201,250 SYS 16384 Vite infinite WHO DARES WINS II (Alligata) POKE 5702.250 POKE 5513.250 SYS 16384 Vite infinite WILLOW PATTERN (Firebird) POKE 39855,234 POKE 39856,234 SYS 2304 Vite infinite WIZARD'S LAIR (Bubble Bus) POKE 32354.250 SYS 49328 Vite infinite WONDERBOY (Activision) POKE 2676:234 POKE 2677:234 POKE 2678,234 SYS 2112 Vite infinite Z (Rino) POKE 2440.250 SYS 2304 Vite infinite ZODIAC (Anirog) POKE 4587,96 SYS 16896 ZYNAPS (Hewson) PCKE 37281,255 SYS 32769 255 Vite ZYRON'S ESCAPE (Kele Line) POKE 1591,173 SYS 4166 Vite infinite



# NON GIOCARE, SUONA!

I seguenti listati sono abbastanza fuori dal comune e comunque non danno vite infinite e non disabilitano le varie collisioni tra gli sprite.

Che cosa fanno allora? Trasformano il vostro C64 in una piccola macchina musicale e vi fanno ascoltare jingles, effetti sonori e motivi altrimenti 'nascosti' durante il normale svolgimento del gioco.

Vi sentite spiazzati?

Non preoccupatevi è tutto così seducente!

# (Ocean)

10 PRINT CHR\$ (147) 20 FOR A = 304 TO 317; READ B: POKE A, B: NEXT A 30 FOR C = 32768 TO 32855; READ D: POKE C, D: NEXT C

60 PORE 53280, 0 50 SYS 32768 100 DATA 173, 0, 160, 141, 0, 64, 169 110 DATA 55, 133, 1, 76, 226, 252, 0 120 DATA 169, 128, 133, 157, 169, 1, 152 130 DATA 170, 32, 186, 255, 169, 0, 133

Controllate bene la battitura e quando siete sicuri di non aver fatto errori salvate Il programma. Quindi mettete nel registratore II vostro Rambo tape, digitate la parola magica RUN (RETURN) e premete II tasto piay sul registratore. Rambo caricherà normalmente ma non inizierà. Dopo aver resettato II computer battete SYS 1986 (RETURN). Sulto schemno compare una banda banca o avete a disposizione due tipi di musiche e di effetti sonori. Premete 1 per avere accesso al pri mo set e utilizzate i seguenti tasti.

Effetto sonoro O -Effetto sonoro H - Breve Stacco Jingle P - Effetto sonoro J - Breve Stacco Jingle S - Effetto sonoro K - Breve Stacco - Jingle P - Effatti Jingle S - Effetti - Elfetto sonoro P - Musica - Effetto sonoro F - Musica Effetto sonoro G - Breve Stacco I M - Pana della Musica

Premendo 2 avete accesso al secondo set musicale selezionabile con i sequenti ta-

E - Effetto sonoro D - Batteria B - Breve Stacco

Con la BARRA SPAZIATRICE termote la musica o gli etfetti sonori e premendo †

I testo RETURN determina che le voci sisno accese o spente. Per esempio potete suonare singolarmente la voce uno, due e tre oppure accotare la voce uno e due,

# **DELTA** (Thalamus)

Rimangono sempre in memoria e possono essere richiameti usando questo listato. Prima caricate il gloco e quindi resettate li C64. Digitate il seguente listato pre parato de l'im e lan Fraser e dopo averio controllato salvatelo su nestro per con-servarto. Fate partire il programma con il RUN ( RETURN) e quindi premete qualstasi tasto dell'ultima filia (dalla freccia sinistra el -) per ascoltere i jingle.

### 100 REM SISTEMA JINGLE DELTA

113 PRINT CHR\$(147) 114 FOR № 8192 TO 8340; READ A: C=C+A: POKE I, A NEXT 115 IF C⇔1389 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA."; END 

215 DATA 35, 20, 169, 0, 141, 17, 200 215 DATA 1, 88, 162, 12, 169, 55, 133 216 DATA 1, 88, 162, 12, 165, 197, 221 217 DATA 54, 32, 240, 11, 202, 16, 248 218 DATA 120, 169, 53, 133, 1, 76, 26, 32, 96

### AUF WIEDERSEHEN MONTY (Gremlin Graphics)

Un'atro jingle system per ascoltare la musica 'europea' del gioco della Gremin. Il metodo e abbastanza samplica: introducete il vostro nastro di "Arrivedero! Monty" nel C2N e digitate il primo listato, FIUN e seguita le istruzioni sulto scher-

Quando II gioco è caricato e avate resettato II computer, ricopiate II secondo lista to, date il Ri.N e seculte nuovamente le istruzioni sullo achemo.

PRIMO LISTATO

0 PRINT CHR\$(147) 1 FOR I=49152 TO 49234; READ X; POKE I, X

1 HOM Leiffisz 10 48254 READ X: PORE L X
2 G-G-X/MSXT 3
3 F G-S-10709 THEN PRINT "ERRORE INEL DATA" END
3 F G-S-10709 THEN PRINT "ERRORE INEL DATA" END
4 FRINT "DATA OK SALVATE IL USTATO SU NASTRO ." PRINT
5 FRINT "DIGITALE SYS 2639 FER INZUARE".
6 DATA 32, 86, 25, 19-16, 21, 41, 25, 25, 167, 2, 120, 162, 232, 169, 19, 161, 103, 48, 0, 4
183, 100, 4, 89, 0, 4
70.7014 157 Ft. 16, 2, 198, 16, 247, 202, 224, 255, 208, 237, 162, 233, 169, 15, 2

157, 255, 255, 202 8 DATA 209, 247, 169, 76, 141, 203, 2, 169, 247, 141, 204, 2, 169, 2, 141, 205

2, 162, 9, 189, 73 9 DATA 192, 157, 247, 2, 202, 16, 247, 76, 27, 2, 189, 55, 133, 1, 141, 7, 128, 76, 226, 252

1 DATA 32, 99, 54, 165, 197, 162, 12, 221, 86, 54, 240, 7, 202, 16, 248, 78, 25, 54, 96, 120, 163, 162, 173, 162, 173, 162, 174, 160, 16, 136, 208, 253, 202, 208, 248, 32, 15 2 DATA 53, 153, 1, 234, 138, 32, 202, 133, 162, 191, 160, 16, 136, 208, 253, 202, 208, 248, 32, 15 3 DATA 228, 169, 55, 133, 1, 88, 165, 197, 201, 64, 268, 208, 120, 169, 53, 133,

4 DATA 76, 51, 54, 62, 9, 14, 17, 22, 25, 30, 33, 38, 41, 46, 49, 54, 169, 0, 141,

5 DATA 208, 169, 147, 32, 210, 255, 96 8 FOR I-3846 TO 13936: HEAD X: POKE I, X 7 C=C+X: NEXT

8 IF C-010220 THEN PRINT "ERRORE NEI DATA", END
9 PRINT "DATA OK, SALVATE SL. LISTATO SU NASTRO.", PRINT
10 PRINT "ORA DIGITATE SYS 13846 PER INIZIARE IL MUSIC SYSTEM."
11 PRINT "PRINT" USATÉ I TASTI DA O FINO A + PER ASCOLTARE I 13

# DEATHWISH III (Gremlin Graphics)

l'abilità di uccidere di quel vigliante con il sorriso digitalizzato di Paul Kersey sen za che subiaca alcun danno lisico ( esattamente quello che succede nel film con Charles Bronson). Digitate la parola magica RUN dopo aver battuto li seguente listato e prima di caricare il gioco sul vostro 64.

3 FOR 1-512 TO 544: READ A: POKE I, A:C=C+A: NEXT I:IF C=3301 THEN

3 FUT IN 172 TU 366 FEATURE FUT TO 172 FUT TO 172 FUT TO 172 FUT TO 173 FUT T

# DYNAMITE DAN (Mirrorsoft)

Buone notizie per tutti gli ammiratori di Den ( quello del Té Lipton non c'entre). Provate questo listato e come d'incanto avvele vite infinite. Quello che vi rimane da lare dopo averto trisacritto nel vostro Commodore 84 è dare il PUN e seguire le istruzioni. Dovvebbe essere semplice no?

10 L=49152 20 FOR X=1 TO 5: T=0 30 FOR Y=1 TO 8 40 READ A: POKE L, A

70 READ C: IF T=C THEN 90 "ERRORE ALLA LINEA" X"10+90:END 90 NEXT

95 PRINT " SYS 49152 PER LOAD E RUN" 90 PHINT SYS 49152 PER LOAD E HONT 100 DATA 169, 1, 170, 168, 32, 168, 255, 169, 1150 110 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169, 1145 120 DATA 52, 141, 200, 2, 168, 192, 141, 201, 1098 130 DATA 2, 96, 169, 254, 141, 179, 3, 169, 1013 140 DATA 101, 141, 182, 3, 76, 81, 3, 0, 587

# SPY V SPY III (Databyte)

Per dare energia infinita alla spia bianca o a quella nera ribattete questo listato di Mick Mils e Al. Ottimo, cra invitate i vostri amici per una balla silda.....

40 READ A: POKE L, A

READ C: IF T=C THEN 90 80 PRINT "ERRORE NELLA LINEA X"10+90; END

10 PRINT "POKE 44, 192: LOAD E POI" 120 PRINT "SYS 19968 PER LOAD E RUN"

Quando la prima parte del gioco è carlesta e li nastro si ferma, premete CTPL e 2 contemporare amente per l'are apparire il curaore. E un piccolo diavolto lampog-gilante? Certo e vi permete di introdurre la SYS 19968 (RETURNI) che fa cari-

care il resto del gioco. In questo modo avrete energia infinita per la spia del vostro colore preferito.



Andrea Sciucca di Arpino (Fr) Invia nuovi trucchi per

### HYPER RALLY (Konami)

REM POKE FOR HYPER RALLY 30 POKE 53160,255 40 DEFUSR= -12288: A=USR (0)

# KING'S VALLEY (Konami)

Caricate II gloco con BLOAD" CAS" e con la POKE 44046, 255 syrete un omino ogni due porte prese. Se questo trucco non è sufficiente con la POKE 44212, 255

le murrinie non vi daranno più problemi. POKE 44189, 255 per incrementare il ritmo della colonna sonora Per far ripartire if gloco date DEFUSR = -12288; A=USR (0)

Claudio Lanzoni è un fedelissimo del C16. Nessun gioco ha secreti per lui e quindi beccatevi gueste POKE per due classici del Commodorino.

(e pensare che c'è qualcuno che ci chiede di eliminare le recensioni per il C16!!)

## TRAILBLAZER (Gremlin Graphics)

Carlcate il gioco e premete at termine del carlcamento RUNSTOP + RESET, Digitate X e al READY Insertie senza paura: POKE 11724, 169 per avere salti infiniti. SYS 9408 per cominciare a balzellare senza colpo ferire.

## VIDEO MEANIES (Mastertronic)

Carlcate, resettate a digitate POKE 7975, 169 per eliminare le collisioni con i muri assassini SYS 6680 per nattivare il gioco.

## MONKEY MAGIC (Micro Design)

Una carriorata di poke per questo ammosciante spara-e-fuggi.
Caricate, resettate e...se non siete deboli di cuore (scrive Lazzoni per fare lo spiri-

Carcinals, resettata e.a. in non-site de sibel off couver (perfire Latitus) para local (gilgate. con considera pierreichez) gil allent. Se site in degli anal del prysiché, desc. Se site in degli anal del prysiché, desc. Sez l'azi per sentidionnale la megil, here l'institution lari per diris alla Dever. POSE 7172, se y site dimensiona se section havino si per del proposition de l'arcine de l'ar

LASERZONE (Ariolasoft)

Servizio completo per il magnifico gioco di quel capellone di Jeti Minter:

Caricate II gloco, recettate e digitate: POKE 5414,169: POKE 5415,0 per vite infinite POKE 5661,189: POKE 5662,0 per electro infiniti Con SYS 4112 al attiva il gloco.

## AARDVARK (Bug-Byte)

Il terribile budget game acquista punti con queste poke: caricate II gloco, premete RESET e digitate: POKE 9504, (0-255) a seconda del nuerro di vite che volete. POKE 9590,217: POKE 9691,37 per vite infinite. SYS 9472 per richiamare II gloco.



# ACE II (Cascade)

Ancora una volta Zotan Kelomen antiva a salvanvi. Se avete problemi a rimenere in vita più di tre nanosecondi, semplicomente problemi a rimenere in promunente esulta abbeila del migliori punteggi e come di incento diventere del pri-toti immorati. An giù, dimenticavo di comunicavi il nome: 10 uni giun un nome un pot strange per un rotoco. In no mi ri suppisco vista che il miggio soi di chemi a Si.



# THING BOUNCES BACK (Gremlin Graphics)

per non aver pubblicato alcuni suoi tip. Rimediamo con questa POKE che permette al piocolo molleggiato dei videogiochi di viaggiare alle grande e senza pause. Caricate il gioco e resettate il C64. Quindi inserite la

e Thingie non perderà mai la pressione. Per lar ripartire il gioco battere SYS 2066 e non apaventatevi se lo schermo di presentazione è tutto rovinato.

## LEGEND OF KAGE

In telegralmma è apppens arrivato in redazione frego annotare POKE per vite infinite STOP faricare il programma STOP fesettare il computer STOP Battere POKE 13611.92 (RETURN) STOP Battere SYS 2344 (RETURN) STOP Massimo Miti (Cinisello Balsamo)

# SABRE WULF (Firebird)

POKE 43,255: LOAD per carlcare la prima parte.

Quando appare ?Syntax Error battete....

POKE 2527,226: POKE 2528, 252 (RETURN) SYS 2304 (RETURN) Quando il C 64 resetta digitate

POKE 45219,173: SYS 3328 (RETURN) per far partire il programma con vite in-

# WONDER BOY (Activision)

la colleccia salcitatio dei recurrence in accentrate le intresse e la novicto coi noun sepicirationi di giuni sullo scorso numero non hanno socidistiato completamente e con Cictivise Galluzzo ha penesto di correggere il tiro. Grazbe a queste PCKE oltre alle vitte infinite potente contare su un'arra permanente e sull'autofire, il sistema è il actito con LDAN, RESET, PCME e 5YS:

POKE 2640,234 POKE 2641,234 POKE 2642,234 per l'arma permanente POKE 9495, 234 per l'autofire

e le glà concectute: POKE 2676, 234 POKE 2677, 234 POKE 2678, 234 per le vite infinite Per ripartire con il gloco: SYS 2112.

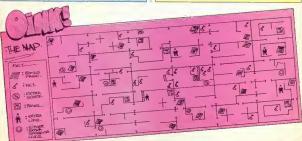
# BOMB JACK I (Elîte)

schermo di Jack il bombarolo prendendo la prima bornba accesa. Il responsabile di screemo di Jack II comparado prendendo la prima combe accesa, a respon questo sotterfugio è Federico Cazzari che mende anche un saluto a tutti I i sori di C64/129/1280 ect, ect. Sbrigati I convenevoli, cericate II programma, resettate II C64 e batteta: azzari che mende anche un saluto a tutti i posses-

POKE 7777, 6 POKE 7776, 6 POKE 7775, 6

POKE 7774, 6 POKE 7773, 6 POKE 7772, 6 POKE 7771, 6 POKE 7770, 6 POKE 7777, 255

e pol SYS 2076.



# SPEEDKING .....







Paul Norris e Rupert Bowater furono due dei quattro fondatori della Electric Pencii, produttrice dei famosi Zolds e The Fourth Protocol. L'anno scorso però i due hanno lasciato la società per mettersi in proprio e hanno fondato la Binary Vision di cui è appena uscito, per l'etichetta Palace, Stiffilp and Co. Julian Rignall è andato a fare due chiacchere con Paul Norris: quali progetti hanno in serbo per il futuro?

aul Nomis e Rupert Bowater iniziarono la loro carriera di programmateri alla Thorn EMI, realizzando giochi per lo scomparso Texas TI. Ma, come spiega Paul, i loro primi tentativi non ebbero un gran successo. . . Abbiamo entrambi passato un anno a programmare ed erayamo molto orgogliosi di quello che avevamo realizzato, soprattutto per-

ché non c'era niente di veramente bello per il TI. Sfortunatamente ci fu una grossa disputa all'interno della ditta e i giochi vennero accantonati\*

Per niente scoraggiato, Paul imparò a programmare sul 64 e realizzo Ice Palace, che fu pubblicato data Creative Sparks. 'In quel periodo- racconta Paul- Rupert e Benni Notarini avevano formato la Electric Pencil Company e stavano lavorando al he Fourth Protocal. Dopo aver terminato Ice Palace mi unii a loro anche se negli ultimi due mesi di lavoro dovetti smettere per finire la tesi"

Dopo il successo di The Fourth Protocol la Martech commissionò alla Electronic Pencil la versione ufficiale di Zolds, "Passammo molto tempo cercando di capire cosa inserire nel gioco" dice Paul, "Il prodotto era indirizzato a una fascia di età bassa e alla fine abbiamo fatto un gioco che era destinato alla fascia opposta di mercato: penso che questa sia la ragione del suo insuccesso. Per di più è un gioco veramente difficile. E' mancata una mediazione tra l'appetibilità immediata del gioco e la sua longevità" Paul pensa di aver raggiunto que

sta mediazione con Stifflip & Co? "Con Stifflip abbiamo cercato di introdurre degli elementi arcade (per esempio prendere e lasciare gli oggetti) senza la scocciatura di digitare comandi sulla tastiera. Volevamo anche che fosse divertente. Si trattava di disfarsi di tutte quelle cose che Rupert e io odiamo degli adventure: rimanere bloccati, fare le mappe e preoccuparci di cosa la il parser.

Mentre lavoravamo a Zolda ci venne l'idea di un gioco divertente, in stile anni 20, pieno di battute pesanti, ma la mettemmo nel cassetto per usi futuri. Una volta finito Zolds siamo andati alla Palace e gli abbiamo proposto il gioco. Abbiamo impiegato quasi un anno a finirlo, lavorando sodo, Ci vuole molto più tempo a realizzare un gioco originale perché bisogna provare ogni cosa. Se qualcosa non funziona bisogna adattarla e questo richiede molto tempo. Ci



**MEMO** 16 W 3 Fefd4k

Foreign Office Security, Jame HM-r, a yours itt kas regular meetings with a foreign national. Flease inmertigate.

a sinistra: Fourth Protocol della Electric Pencil Company sotto: Lo schermo principale di Zoids, con la traiettoria del missile e la visuale dalla telecamera montata sulla testata.



no titolo della Binary Vision, Stifflip & Co.

La Binary Vision si è fatta la nomea di produttrice di giochi originali. Quali sono i loro progetti futuri? \*Uno spara-e-fuggi che ti accalappia istantaneamente" dice Paul dopo averci pensato un po' su. "Un gioco dove non c'è molto da pensare. Sarà ambientato in un universo vivente e quindi ci saranno

vuole il doppio che a fare, diciamo,

una conversione".

molte opportunità di inventare della grafica strabiliante. Spero di realizzare qualcosa che nesca a creare un'atmosfera, come in 'Bla-

derunner', il film ti dava la sensazione di essere Il e credo che la si possa ottenere anche con un gioco. Mi interessa anche l'idea di fare un gioco per due giocatori. Non credo abbia senso giocare uno dopo l'altro, ci vuole più interazione. Ma non posso dire di più perché siamo ancora al punto in cui tutto può cambiare".

Stortunatamente Paul conta che ci vorranno almeno nove mesi prima di poter vedere qualcosa. Dovremo aspettare fino all'estate prossima.



## INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM

he cosa hanno in comune Jan Solo e John Book con Indiana Jones? Harrison naturalmente. Che cosa c'entra tutto questo con la conversione dell' arcade dell'Atari? Assolutamente niente. Ma se dobbiamo parlare di Indiana Jones non possiamo dimenticarci dell'attore che lo ha impersonato ed è proprio con un bel primo piano di Harrison Ford con il mitico cappello impolverato che inizia l'ultima produzione dell'Us.Gold, Indiana Jones e il templo maledatto ha un solo livello di difficoltà e la storia ricalca quella del film.

Indy si avventura tra i sotterranei del Pankot Palace. L'alto prelato Mola Ram ha rubato le pietre di Sankara e ha catturato tutti i bambini del villaggio di Mayapore per Jones potete inoltre fermare i minacciosi Thuggee e saltare da una piattaforma all'altra.

piattalorma all'artra. Nolla seconda fase dovete guidare Nolla seconda fase dovete guidare li carrello lungo le rotate dissessate per raggliungere è tempio di Kall e recuperare la pietra. Il carrello deve essere inclientat con il joyatich per superare quoi punti in cui e rotate sono rotate e contemporameata el porte de la contemporameata el propositione de la contemporameate de la contemporare la generia del contemporare la generia del contemporare la generia Sankara che si trova sulla fronte della dan Kall non sulla fronte della dan Kall

Una volta rocuperata la gemma si apre una porta che vi riporta nella miniera. Il gioco continua con questa successione, complicandosi ulteriormente per ciascuna singola fase, fino a quando non avete recuperato tutte e tre le gemmo.



L'unico alamanto che cras una certa almoafera è la musica ben realizzata sulla a del tema musiriginale del film.

Islaariga del tema musicula originale del film. Per il rasto indiana Jones dell'arce dell'arce dell'arce dell'arce anno entusiaanna. La grafica è accetdel gloco ripetitivo. E' vero che la difficotta aumenta col procedere del menta col procedere del presenta con procedere del presenta con presenta del presenta con presenta del presenta dell'arce anno presenta dell'arce anno presenta dell'arce dell'arce del video glochiata casalinrestatt (Vedi Road Runno).







Indiana Jones and the Temple of Doom è un gloco che pur partendo mais, cresca col temple de la companio del companio del companio de la companio de la companio del companio d

pio del Maharajah, ricca di smeraldi e pietre preziose. Il nostro eroe ha scoperto questo diabolico piano e, come è nella sua natura, armato solo della frusta si incarica di liberare i giovani minatori e di recuperare le pietre di Sankara. In questa missione impossibile avrete a che fare con vari nemici: guardie Thuggee, pipistrelli che sputano palle di fuoco e altre diavolerie. Nela prima fase, che ha una struttura simile a un gioco di piattaforme, dovete trovare il carrello che vi porterà alle face suppessiva Aprendovi la strada verso il carrello, tra scale, terrazze, piattaforme e insidiosi Thuggee non dimenticato di liberare i bambini imprinionati in piccole celle facendo saltare i lucchetti con la frusta. Con l'accessorio preferito di Indiana





LD EMPTIVE INC

A questo punto dovrete scappare attraversando un traballante e pericoloso ponte sospeso. Durante questo avventuroso viaggio si possono guadagnare punti ucci-dendo i vari nemici e liberando i bambini prigionieri. Con il progredire del gioco scoprirete numerosi possibilità per incrementare il punteggio come quando colpite con la frusta i bassorilievi scolpiti sulle pareti.

### VERSIONE PROVATA: COM-MODORE 64 CASSETTA

### PRESENTAZIONE 68%

Le fasi del gioco si caricano in successione obbligandovi a lunghe attese. Mancano completamente le opzioni **GRAFICA 75%** 

Il cappello non si nota bene e la frusta schiocca male, i fondi onrò sono ottimamente disegnati SONORO 80 % Una dignitosa riproduzione de

tema originale del film APPETIBILITA' 79%

Sufficientemente appassionante e coinvolgente..

LONGEVITA' 70% ...ma alla lunga è molto ripetitivo e sfiancante per il multi-load

GLOBALE 69% Indiana Jones meritava qualco-

sa di più avventuroso a scetta-

RICHIEDETE IL CATALOGO



150 pagine illustrate con 2200 articoli

 RICETRASMETTITORI → ELETTRONICA COMPUTERS • HOBBYSTICA

INVIARE L. 7.000 IN FRANCOBOLLI PER COSTO CATALOGO E CONTRIBUTO SPESE SPEDIZIONE

SANDIT S.R.L. - VIA S.F. D'ASSISI 5 TEL. 035/224130 - 24100 BERGAMO

COMPUMARKET S.R.L. - VIA S. ROBERTELLI 17b Tel. 089/324525 - 84100 SALERNO

	VOGLIATE INVIARMI COPIA DEL VO	STRO CATALOGO, ALLEGO L. 7.000
NOME		COGNOME
/IA		

CITTÀ .....



## THENA

Imagine.cassetta L.12.000/18.000.disco L.15.000 solojovstick.Per C64.Spectrum.Amstrad.

a bella principessa Athena è stata misteriosamente trasportata in un mondo alieno e ostile, retto dal diabolico Signore delle Tenebre. Egli vuole che Athena prenda parte a un macabro gioco e combatta con i suoi rivoltanti scaonozzi. Irritata, Athena giura di vendicarsi e di distruggere tutto ciò che incontrerà sul suo cammino

spade, archi, frecce e uno yo-yo, tutti utilissimi perché consentono ad Athena di sopravvivere ai nemi ci che, quando la toccano, drenano la sua energia vitale. Se si perde tutta l'energia una delle tre vite di Athena vola a raggiungere il coro dei beati. Athena non ha temno nor interassarsi di batanica salvo che per le piante regala-vite che, se calpestate, rilasciano dei



Il mondo è formato da sei diversi livelli a scorrimento, popolati da disgustose creature: uomininoccio-lina armati di bastone, demoni, mele impazzite volanti e

malvagi armadilli. All'inizio, Athena è disarmata e può solo dare calci ai nemici che incontra: può prendere delle armi se distrugge coloro che le portano. Tra le armi ci sono; bastoni, cuoricini d'energia.

mente da rocce giganti e mattoni che si possono distruggere con un calcio o schiacciare con un arma. Rompendoli, alcuni rivelano poteri e oggetti magici che vanno ad aqgiungersi all'armamentario di Athena. Tra questi: il potere di saltare più in alto, elmetti (per rompere a

Il paesaggio è costituito principal-



denza dell'ima-gine di produralta qualità gran ché da vedere, ma è molto divertente da gio care, Gll sprite principali e i fondali sono un po' miseri così come la colonna sonora, ma l'azione di gloco (e questo è l'importante) è stupenda, Procedere è difficile fin ta pratica per portare a termine il primo livello. Come già detto, la diffi-coltà aumenta e la perse-veranza dà I suoi frutti. Se di tanto in tanto amate farvi un picchia-duro.

La linea di ten-



nario è oscuro e gli avversari sono a dir poco strani. Quelle noccioline veramente ridicole prende uno yo-yo: sem-bra una fatciatrice. Come vrebbe intrattenere a lungo chi ama fare a cazzotti: c'è proprio di che menar le manii Penso proprio che a molti Athena placelono gli arcade ad-venture con un po' di comate gli oggetti sospesi), il potere di volare e una lunga arma rosa che si rotea come una spada. Ogni livello ha due uscite, una sorvegliata da un'enorme sentinella (che quando viene uccisa fa quadagnare un succoso bonus) e l'altra indilesa, per i codardi e per coloro a cui non interessa fare i record. Durante il gioco un cronometro scandisce il tempo e, se Athena non lascia il livello prima che il tempo scada, perde una vita. Quando si esce da un livello entro il tempo dato il cronometro si riazzera

Quando il gioco finisce Athena ha la possibilità di ricominciare da dove è finito; un'utile opzione che facilita il raggiungimento del sesto livello, quello abitato dal Signore delle Tenebre.

PRESENTAZIONE 78% Ingegnosa disposizione dello schermo e utile opzione di

GRAFICA 75% Insoliti fondali con sprite monocromatici molto dettadiati e han animati SONORO 69%

La colonna sonora è monotona ma il motivetto dello schemo dei titoli è piacevole. APPETIBILITA' 76% E' abbastanza facile Iniziare a giocare, ma per andare oltre il

primo livello ci vuole pratica. LONGEVITA' 70% Se vi piace, i sei difficili livalli vi terranno impegnati a lungo. GLOBALE 76%

Un difficile e piacevole arcade adventure che ha momenti

Procuratasi una mazza. Athena semina il terrore nella foresta Non ho mai visto la versione da bar di Athena, ma se la r Commodore può dardi essermato persol An-dare a zonzo per il paeammazzando d'argilla per trovare le armi che il consentono di ammazzare altri locali e pestare altri mattoni non lo considero un gran diil disegno della confezione, la principessa in piė un deludente, anche se è ben snimeta. Come conversione forse Athena è buona, ma come gloco in se stesso è deludente.

# ACCETTA ANCHE TU LA SFIDA TELEMATICA



 Con LASERNET 880 potrai caricare programmi in TELESOFTHARE, chiaochierare in diretta con tutta Italia sulle CHATLINES, editare un tuo spazio personale su PRIMA PAGINA, leggere le notizie piu' interessanti di LASER MEMS e migliorare la tua programmazione con i nostri corsi.

- Oltre 5000 pagine consult

 Il nostro servizio ti costa ogni giorno meno della meta di un quotidiano!

Per avere maggiori infor-mazioni sul servizio com-pila il tagliando e spe-discilo a: LASERNET 800 UIA G. MODENA, 9 20129 MILANO - T.02/200201

ab de	1.	13	l	Z	4		0	r	6		5	u		2	4	1																				
D	e:	5 i	d	9	r	0		r	1	C	е	ų	6	r	e		m	a	9	9	1	0	r	ī		í	n	f	0	r	M	a	ź	í	0	
																						8														
Ç.																																				
Ų																																				
C																																				
€																										9	i	ı	i	ŧ	r	i	,	ŧ	ı	
D.	a١	ta	3	d	i		n	a	5	Ç	i	ţ	8		i		,	1	i	,	,	1	,	ı	,											
Ι																																				
C																																				
																													J	P	C					
S	P	90	t	r	u	M		Ü		4	8	K				P	I	u	S				1	2	8											
	)	н	0	ç	ıi	ě	1	,	ι	ıľ	١	ě	a c	la	st	1		at	: 0	ì	١,	9	1	: 6	1	£	96	٩á	at	i	c	0				

# **PROCREAZIONE**

Ho disegnato dei nuovi sprite, tra cui delle cariche: . Gli sprite che sto diseserie intercambiabili. Pensavo di usare una serie per la fasc positiva e una per quella negativa, ma alla fine credo che L'animazione e l'informazione colore sono fisse, quindi gli elementi corrispondenti di ciascuna serie devono comportarsi in modo uguale. Ho scoperto che i rigeneratori ci mettono troppo ad arrivare alle orbite. Ho aumentato la velocità nel tratto finale

ma a volte si perdono per la strada.

Ho riorganizzato il metodo di approccio alle orbite dei rigeneratori, il che se. Ho messo a punto il meccanismo che ferma l'astronave: si mette in moto tenendo il joystick in postzione di riposo quando l'astronave va piano, porcaso normale, l'astronave fluttuerà liberamente nello spazio ad alta velocità in qualunque direzione, non solo nelle otto principali. Il sistema di rallentamento serve per allinearsi con precisione at bersagli fermi.

L'astronave più piccola può trasportare tibili: il visualizzatore d'energia e l'indicatore di carica. Non c'è spazio per espandere i sistemi. Da una parte è preferibile per il principiante che non deve così preoccuparsi del sistema di modifica dell'astronave, ma dall'altra parte è limitativo per chi volesse pro-teggere un po' l'astronave. Ho trafficato un po' e ora , pur cominciando con gli stessi due sistemi, si può sostituire l'indicatore di carica con un altro sistema ; Ho pensato di incorporare nella astronave un sistema di smaterializzazione d'emergenza che si mette in funzione se l'energia scende sotto un certo livello: in effetti è una valvola di sicurezza Proseguendo in questo ragionamento, mi sono chiesto cosa sarebbe successo se non et fosse stato niente da fare per rimpinguare la scorta d'energia prima di arrivare alla successiva arena. Beh. il sistema ripartirebbe di nuovo. Questo darebbe luogo ad un loop infinito. distruggersi dopo l'uso. La scusa? Il si

per attivarsi rapidamente e si scarica del tutto. Non male, eh?

I rigeneratori continuano a perdersi aspetto nelle vicinanze del nucleo e li osservo quando rispuntano ad intervalit regolari. Non funzionano quando dell'Universo perché il sistema di coordinate non sempre "avvolge" in modo preciso le distanze relative usate per calcolare l'attuale posizione del rigene ratore. Risultato? Confusione, per me e per i rigeneratori!

Sono riuscito a 'rammendare' ancora i rigeneratori. Non riuscivano a trovare neanche quello che avevano sotto il na so. Ne ho seguito uno furtivamente ed era quasi arrivato a destinazione quando improvvisamente s'è buttato nella direzione opposta. Ho deciso che darò fuoco al C128 se non trovo il bug per l'istruzione di comparazione faceva scattare la flag negativa. Perché diavolo lo fa? Quello che l'istruzione deve sapere è se 'A' è uguale, minore o maggiore di 'B', non se la differenza è positiva o negativa. Sapendo di quant'è la differenza potrebbe dire: "Non solo 'A' è maggiore di B' ma è maggiore di un bel

Ho inserito altri schemi di movimento comportamentali tra cui i tristemente famosi schemi delle mine a ricerca calorica di Uridium e alcuni bacelli che prima sparano, poi eseguono delle acro bazie e quindi si fermano. Se le colpite con un'arma debole impazziscono com-

Ho disegnato quasi tutta la serie di sprideciso di creare la serie della fase positiva dove c'è una corrispondenza tra i due. Claseun sprite ha due immagini, ciascun 'cattivo' due sembianze. In alcuni casi è un'immagine riflessa, in altri un'inversione dell'animazione e in altri sono ridisegnati totalmente. Ci ho messo circa due ore per passarli tutti. Vorrei poter mostrare lo sviluppo dei cattivi durante il gioco con la grafica, il movimento e anche con i proiettili che sparano. Alcuni inizialmente potranno anche non sparare, ma potranno imparare a farlo, alcuni possono dirigersi contro il bersaglio in modo impreciso ma migliorare col tempo, verso la fine re una carica orbitale le forse anche altri elementi del gioco).

Tutte le 256 immagini, che normal-mente occuperebbero 16K sono state attentamente compattate e ridotte a 8K.

Andrew Hewson è venuto a trovarci, quindi non ho fatto gran che oggi. Ho scritto però una breve storia da mettere nel libretto e alcuni interessanti fatti sul gioco e ctoé che ha 2403 sprite sullo mobili sullo sfondo distribuiti su 452 un'intera orchestra di 68 elementi che suona durante il gioco a qualità da CD, che gira simultaneamente ad un discorso digitalizzato del Papa.

Oggi ho inserito nel gioco i roomers. E' stato un giochetto, ho scoperto che le routine del cattivi sono in grado di farli girare senza alcuna alterazione così ho dovuto scrivere soltanto l'inizializzatore, che cerca di collocare i roamers, i cattivi vaganti e qualche roccia apdell'astro-nave per dare l'impressione

che ce ne siano un mucchio Ho anche modificato la sequenza del bonus: ora ogni volta che avete disattinucleo smette di funzionare e tutte le dovete correre verso il nucleo mentre Morpheus'. Distruggendo questi simboli si guadagnano punti extra. Lancia un simbolo per ogni orbita distrutta dal vello bisogna distruggerne una sola lancerà un solo simbolo. Il livello 32 sarà pieno di simboli che orbitano attorno al nucleo. Hanno però vita breve

Ho disegnato gli ultimi otto sprite di ciascuna fase e ne ho messo a posto altri. . .la grafica è più o meno finita. Il BASIC ci ha messo sei minuti per compattarli in modo che occupassero circa metà dello spazio.

e scompaiono in pocht secondi.

Ho inserito gran parte dei dati sulle ondate di cattivi per provare gli schemi di movimento e controllare che vengano

fuori quelli giusti. Ce ne sono circa die ci tipi diversi che all'inizio sono abbastanza stupidi ma col tempo progrediscono, imparando a sparare, a sparare sempre meglio, ad attaccare meno goffamente o ad essere semplicemente più

Un paio di persone hanno visto il gioco e abbiamo deciso di apportare mialche miglioria: il radar ora ha un mirino a croce per rendere più facile l'operazione di individuazione delle or-Ho provato diversi livelii: all'inizio è venta molto più difficile. Dovrò alternare i livelli in modo da trovare l'equilibrie giusto.

Non riuscivo a sopportare l'idea di creare e poi inserire tonnellate di dati per le ondate di cattivi, così ho deciso che siano le routine stesse a produrle. He comunque digitate un bei po' di dati ma non ci ho dovuto pensare su così stemi che possono essere selezionati e tempo di installazione, il costo e l'efficienza. Alcuni saranno subito disponibili e si scaricheranno col tempo, altri verranno 'inventati' in seguito. una situazione reale. Col passare del tempo le armi e i sistemi migliorano e che con meno soldi, grazie alle guerre dei prezzi tra le fabbriche che li produadatta su questa cosa.

Ho giocato un po' per provare il livello di difficoltà. E' facile superare i primi livelit. Ho provato il livello 38 e non sono vissuto a lungo! Ho modificato la condizione di completamento del livel lo così basta distruggere la maggioranza delle orbite e non tutte e trentadue. Ciò dovrebbe velocizzare il gioco. C64 e se li sta ascoltando a pieno volume con le cuffie. Ogni tanto me ne fa ascoltare uno dall'altoparlante del TV e tutto l'ufficio tremal

Ho trovato un paio di bug talmente cruciali e ben nascosti che da aprile sono passati inosservati. Lo schermo dei titoli visualizzava solo sei sprite invece di otto, ma poiché sono uno sopra l'altro è difficile accorgersene. Devo mettermi a pensare i nomi di tutti i vari personaggi. Ad esempio, voglio chiamare degli anelli rotanti che vanno dappertutto con una parola che deriva quit Ora la grafica e gran parte dei dati sui livelli, le armi e i sistemi sono tutti

Ho cominciato ad inserire il sonoro e a dare l'ultima messa a punto al gioco. Questa è la parte in cui passiamo più tempo a giocare che a programmare, ma è probabilmente la parte più importante dato che è qui che si decide la gio-Senza dubbio non andrà bene per tutti,

ma se qualcuno lo trova un po' troppo facile e altri un po' troppo difficile allora abbiamo centrato il bersaglio.

ST si sta dedicando alla musica. Ha creato degli effetti 'sub-sonici' molto bassi che faranno tremare il vostro TV. Ho migliorato ancora il modo di controllo ed ora è più facile alternare l'uso delle armi. Me n'è venuta in mente una altra: un'arma a fuoco continuo. Spero di avere tempo per scrivere il codice.

Ho giocato durante il fine settimana e ho intravisto due problemi di giocabilità. Uno è che il gioco non è riuscito a farmi fuori dopo una lunghissima parla curva di difficoltà per renderlo più che le armi spara proiettili sono in pratica inutilii Sono troppo lente, con troppo pochi projettili e richtedono troppa precisione di tiro. Anche i canmolto bene. Li ho cancellati tutti e ho inscrito un sistema più globale nel quale vengono sparati proiettili invisibili. Si vede una flamma fuoriuscire dal cannoncino e tutti i rilevamenti di collisione sono fatti dietro le quinte Questo per giunta riduce il tempo d'uso

Un certo produttore di giochi (che resterà anonimo) si è lamentato che il nucleo non fa quasi niente, sta li e pullo. Ora sputa proiettili, fino a otto alla volta, ad intervalli irregolari. Ora è pericoloso e non è un posto tranquillo dove stare. Rinforza il concetto che il to, ma non gettandosi a capolitto e spa-

Ho reso più aggressivi alcuni 'eattivi' e ho alternato la sequenza delle mine a ricerca calorica, spostando nei livelli superiori quelle a movimento casuale che sono più difficili da abbattere di quelle che si avvicinano in linea retta. ST ha terminato la musica e a meno che non mi vengano in mente altri effetti sonori oltre ni 53 già pronti anche loro sono finiti.

Più che altro un giorno di regolazioni fini. Ho trovato un paio di cose che non funzionavano ne avrebbero mai funzionato. Ancora cose molte subdole che crano passate inosservate. Gli errori facili da trovare.

Sono andato alla Hewson con la nuova versione di Morpheus per mostrar loro come giocarlo. E' virtualmente impossibile giocarlo senza le istruzioni e non biare idea praticamente su tutto. E' deliberatamente difficile da capire senza istruzioni perche il gioco ha delle sottipo tutto, se non aveste mai visto una partita di cricket e vi dessero una mazza, una pallina e un palcito riuscireste a capire le regole? Ho i miei dubbi. Ho latto una riunione con John Cum-

Zynaps). Abbiamo parlato a lungo del gioco ed é venuta fuori la necessità di con foto degli schermi che accompagni no il testo

Abbiamo anche visto per la prima vol-

Ho abbassato i costi delle astronavi più grandt e ho dato ai sistemi e agli armacelerazione per dare l'impressione di roids con Space Invaders, Comunque, l'ho alterato leggermente per rendere il controllo più accurato. Ho inoltre riponibili prima i sistemi di maggiore

Ho cominciato a lavorare alla seguenza pre-gioco di presentazione dei cattivi, il che significa che devo pensare i nomi. Credo che dovrò premiare di più la distruzione dei cattivi degli ultimi livelli per compensare il fatto di dover sostituire i sistemi che distruggono.

senza nome perché non me ne sono vemezzogiorno sono partito per Ludlow.

il grande giorno. E' strano pensare che getto prima di Natale. Da allora abbiamo installato i PC per farci l'editina c l'assemblaggio e poi scaricare il tutto sul C128. Pensavamo avrebbe velocizallo stesso tempo mi ha consentito di scrivere un programma più grande e complesso: circa 30K di codice in con fronto ai 18K di Uridium e ai 20K di Alleykat. C'è quindi più codice, il che significa che ho dovuto comprimere maggiormente la grafica. Ci sono quasi 350 immagini sprite in Morpheus, più di Alleykat e Uridium messi insieme sultato, fa molte delle cose che volevo sempre, accantonate per essere sostituite da nuove idee raccolte per strada. Benchè Morpheus sia un gioco arcade, che è una progressione logica di quello che ho sempre fatto, non è uno spara-efuggi da cinque minuti e morta li. Contiene un importante elemento di piani-Scazione che è tanto importante quanto l'abilità di controllo. Penso che sarà un gioco che verrà giocato per me si. Questa è l'ultima puntata del diario e il gioco sarà nei negozi quando la legge rete. Chi sarà il primo a costruire e comandare un'astronave in grado di raggiungere e distruggere il livello 50?

Dopo novemesidi gestazione, eccofinalmente il bambinodi Andrew Braybrook

orpheus contiene 50 sub-universi, o Aithers, ciascuno dei quali consiste di un Nucleo centrale circondato da 32 Orbite. Lo scopo è di entrare in clescun Aither a bordo di una grande astroneve e distruggere il numero necessario di Orbite e provocare l'arresto del Nucleo. Prima di morire il Nucleo lancia dei simboli Morpheus triengoleri che se distrutti danno punti bonus e denero. L'obiettivo finale è di distruggere il Morpheus del livello 50. La missione comincia con l'a-

stronave ormeggiate nella base, dove si può acquistare un nuovo scafo o commissionere, togliere o installere sistemi e armamenti. All'inizio, l'astronave non ha spazio per installare armamenti extra e può accomodare soltanto un si-

Per acquistare arml, scafi e sistemi nuovi bisogne usare i soldi guadagnati uccidendo Aither, Morpheus e alieni. Gli scafi sono accessibili istantaneamente, ma le armi e i sistemi devono essere ordinati: costringendo una estronave ad affrontare le mischia in attesa che vengano costruiti! Durante il gioco, nuove armi e nuovi sistemi vengono inseriti nell'inventario non appena 'sono stati

sviluppati'. L'acquisto di certe armi è vitale per la riuscita della missione. Altre, invece, sono ininfluenti: bisogna scoprire quali sono utili provendo e riprovando. Scegliendo l'opzione 'Deploy Ship' (astronave scuola) e premendo il pulsente di fuoco si lancia l'astronave base nel primo Aither, L'astronave può volare in qualunque direzione, con un campo stellare in parallasse che ne indica il movimento. Sopra la finestra principale c'è uno scanner che mostra la posizione delle Orbite e del Nucleo rispetto all'astronave. Per far fuori un'Orbita in deperimento bisogna allinearsi con essa e sparare una hella hordata di colni di laser. Il

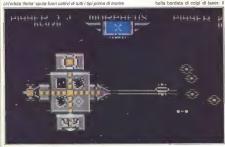
numero di Orbite che devono deperire o essere distrutte prima che il Nucleo chiuda l'Aither varia da uno a dieci Morpheus ha inoltre un sua

scela temporale -misurata in Timeslice o fette di tempo, che durano ciascuna due minuti- e benché si possa progredire facendo passere il tempo, non è questa la streda del successo

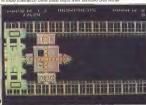
perché non si fanno soldi. Col passare del tempo, gli alieni diventano più aggressivi e sparano niù rapidamente e accuratamente. Gli evverseri diventano inoltre più intelligenti, quindi dovete continuere a comprare le armi di recente fabbricazione: alla base le fabbriche di produzione producono armi sempre più sofisticate col progredire del gioco.

Nessuno può accusare Andrew Braybrook di prenderla comoda quando crea un gioco, dato che Morpheus è senza dubblo uno del glochi co-strulti con più cura di tutta la storia del C64. Grafica e Implementazione non hanno un solo difetto (l'uso del colore fenomenale) e la mole di è evidente anche a prima vista. La struttura di gioco è un'altra faccenda. Morpheus non è comunque il solito aparae-fuggi (anche se la distruzione delle torze aliene ha un ruolo cruciale nel gloco) e sarebbe sbagliato assumere che da una geniale struttura di gioco discende diretta-mente un gioco geniale. Morpheus è divertente e coinvolgerà a lungo molti giocatori. Ma vi avverto: on è come nessun altro gioco abbiate mal gloca-to. Cercate assolutamen-

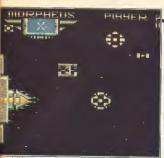
te di provario prima di lirar fuori i soldi.



Ai molo d'attracco della base dopo aver distrutto una Aithei







Un'astronave ben fomita sta avvicinandosi ad un'altra orbita



Il Timestico So segna il livello in cui non avvengeno il ultenori progressi tecnologici e dopo il Timestico So non potrete più comprare nuove armi o sistemi. La versione su disco comprende una tabella del Top Ten di sempre che si salvano automaticamente su disco per i posteri. Lovelli che usano le cassette dovranno accontentaria della tabella del "Top Ten di ocasi."



Prevision has Invertible of the policy of the property of the



E' ora di commissionare una nuova unità. Un convertitore inerziale di 4º grado per 5000 ghinee: un vero affare!



Per lan del presedenti giacht el Braybrock, quanto su utilimo livoro saru tuna sorpresa: è ben diverso dat classici spara-e-luggi di sus produzione. Comundi classici spara-e-luggi di sus produzione. Comundi classici spara-e-luggi di sus produzione. Comundi con la compania di superiori di su

PRESENTAZIONE 95% Presentazione di gioco senza

difetti.
GRAFICA 93%

Superfativa, con uno stupendo uso dei colori e sprite pieni di fantasia. SONORO 82%

Motivo del titolo discreto e effetti pieni d'atmostera. APPETIBILITA' 82% Il concetto è difficile da com-

prendere ma con la pratica diventa chiaro. LONGEVITA' 89% Coloro disposti a perseverare

Coloro disposti a perseverare avranno molti mesi per esplora re e sperimentare.

GLOBALE 90%

Un programma superlativo che potrebbe ispirare una nuova serie di giochi.



N. 10 N. 1987

# FYPLOPED TRE PER C 64/128

N. 11 OTTOBRE 1987 L. 10.000

> CBM 64/128 e

perdetele!



moduli neri regolamentari per

l'invio delle pattuglie stellari". Stationfall si apre con voi sul

7zap! 57

loce esplorazione dei corridoi rivela che non c'è alcun essere

vivente (tranne il droide Plato



## Adventure

molto a scoprire oggetti e situazioni che suggeriscono quello che può essere accaduto alla Stazione Spaziale. Lentamente e inevitabilmente vi ritrovate a condurre un'altra indagine. L'autore di Stationfall è Steve Meretzky, un uomo che ha scritto diversi giochi per la In-focom tra cui alcuni classici come Planetfall [il predecesso-re di Stationfall], Sorcerer e Leather Goddesses. Questo suo ultimo adventure è allo stesso li-vello dei precedenti e ha sufficiente atmosfera e umorismo, nonché una pletora di enigmi, da dare l'impressione di vivere le avventure di un Sottotentente di Prima Classe Le note a piè di pagina sono una piacevole aggiunta al testo e aiutano coloro che, come me, non hanno giocato a Planetfall

a cui piace leggere). Non ci vuol

o sono un po' confusi da alcuni degli oggetti o dei luoghi che si incontrano nel gioco.

Un solo piccolo appunto: è la mia immaginazione o il tempo di accesso al disco dei giochi Infocom è veramente aumentato? Digitate il comando 'Insert robot form into slot' quando siete al magazzino dei robot e aspetterete 37 secondi prima di ricevere una risposta. Forse il mio coordinatore di perpetuită funziona male sfaisando la mia percezione del tempo qui nel continuo umano, mentre per l'umanità, magari, questo ritardo non è così cruciale!

ATMOSFERA 89%
INTERAZIONE 87%
IMPEGNO 91%
GLOBALE 87%

Seguitemi nell'avventura più fantastica di tutte, venite con me nella. . .



Voci di Corridoio



 Preparatevi a fare la conoscenza dello squariatore di Londra. La CRL sta infatti laworando ad un avventura finitiolata, per l'appunto, Jack the Ripper. Al momento non si sa niente, ma godetevi questa foto da Grand Guinol, versione CRL.

sione Crd...

Direttamente da Ian Andrew della Incentive siamo venuti a sapere che verso la fine di novembre dovrebbe uscire Graphie Adventure Creator

Plus. Il nuovo programma consentirà di serivere avvenure che utilizzino un sistema di accesso al disco, si dice simile a quello della infocom. Se così sarà, questo significa che ora non c'è alcun limite alle 'avventure fatte in casa; se non la vostra immagina-

zione. E magari qualcuno si deciderà a seriverne qualcuna in italiano. L'utility grafica è stata inoltre rifatta per accettare comandi da joystick. • Al Personal Computer Show

• Al Personal Computer Show di Londra abbirmo visto di muoro titole della Levela di tratta di la consista di ventura in tre parti con enigni multi-glocatore e immagini di gializzate, nonche una lunga ce gializzate, nonche una lunga co Go To, Follow, Find, Ram Save/Restore e lundo. El a storia del lungo viaggio di ritorno a casere indefantimente entraia in una distorsione spaziotomporale che l'ha teletrasportua in un luogo stano o mencensione quanto prima Dracula Part II: Usate il vassoio come specchio per radervi. Frankestein Part III: Andate a Est verso la spiaggia ed

Frankestein Part III: Andate a Est verso la spinggia et esaminate la sabbia per trovarer il sale per la ferita. Guild of Thieves: Urlate al mugnaio di fermare le pale. Recatevi alla Hot House quando il serpente vi si avviluppa attorno.

Knight Ore: Legate la lancia alla corda e lanciatela attraverso l'anello.

Rebel Planet: I serpenti e gli strobes non vanno d'accordo. Date una birra alla guardia del museo. Shadows of Mordor: Tagliate l'albero con la spada poi fate leva sul ceppo con un ramo: troverete un'uscita. Stacross: Guardate il prolettore attraverso il vetro affumicato.

The Lurking Horror: Per una perfetto pranzetto cinese il tempo giusto è 4.05 minuti a temperatura media. Wishbringer: Usate una coperta per tenere tranquillo il cucciolo di Grue.

Leather Goddesses of Phobos: Il barattolo di vernice nera serve a far tornare nero il cerchio dentro l'Oasi.

# KAYLETH

US GOLD/ADVENTURESOFT

Le continue richieste di soluzioni per questa o quella avventura ci hanno suggerito questa nuova rubrica. Ogni mese l'Arlecchino vi guiderà per mano attraverso un'avventura, scelta tra quelle più richieste dai lettori, fino alla soluzione finale. Non verrà svelato tutto, ne il testo italiano suggerirà letteralmente il comando inglese da eseguire, ma chi avrà orecchie per intendere potrà finalmente provare la soddisfazione di aver concluso un'avventura.

La tranquilla esistenza degli Zyroniani è stata sconvolta dall'arrivo inopportuno di Kayleth, un potente e crudele tiranno attratto dalla sua bramosia di Cromazina, di cui è ricco il sottosuolo di Zyron.

Grazie ad un Bissemblatore Atomico collocato sull'astronave madre in orbita sul pianeta, Kayleth trasferisce su Zylon il suo esercito di androidi e costringe la popolazione a scavare nelle viscere del pianeta in cerca del prezioso minerale.

ed ecco che vi trovate faccia a faccia con il Droide Distruttore. Mantenete la calma, salite la rampa di scale e tirate la leva per cortocircuitare le tendenze distruttive del droide. Ora potete tornare indietro per esaminare il macchinario nella sala dell'unità di produzione degli androidi. 'La vostra curiosità viene premiata' e vi ritroverete con in mano un nastro adesivo acido. Andando a Nord da qui troverete il magazzino dei pezzi di ricambio: per terra c'è un fusibile. Prendetelo e andate due volte a Est. Siete

aprite il nastro e mettetelo sulla scatola metallica. Voilà, ecco tre cartuccie da mettere nella piccola fessura che avete nel cranio. Ciascuna vi program-ma in modo diverso, facendovi agire come un particolare tipo di droide. La cartuccia Serta vi trasforma in un droide operaio, Masta in un controllore e Dexta vi dà la capacità di lanciare saette infuocate. Ora che potete godere della relativa tranquillità di queste prime locazioni sarebbe forse utile sperimentare l'effetto di queste cartucce e il modo in cui trasformano il vostro aspetto. A questo punto i guanti non vi servono più.

Andando a Ovest vi troverete davanti ad una porta di servizio chiusa, mentre scendendo entrerete in una delle tante camere Azap sparse per l'astronave. Queste camere sono molto utili, poiché vi permettono di trasferirvi in altre camere Azap, a seconda del codice che inserite col tastierino. Sta a voi scoprire questi codici.

verso l'alto. Vicino alla porta che dà sul ponte di comando ne troverete un altro (DHT). Aprite la porta e date un'occhiata al pannello dei comandi. Troverete un pulsante e un altro codice Azap. Premendo il pulsante non succederà niente perché non siete programmato correttamente. Sostituite la cartuccia Serta con la Masta e

provate di nuovo.

Da qui si scende in un'altra camera Azap. Andate giù e fermatevi a pensare. Il codice al fuori della porta che conduce al ponte di comando era DHT e quello al di fuori della porta con l'occhio blu era ROO. E' di nuovo ora di fare qualche esperimento. Digitate il codice DHT e state a guardare dove siete capitati, poi provate il codice ROO. Beh, non è che sia poi così eccitante. . . ma un momento, c'era un altro codice sul pannello dei comandii ELY. Bene, che aspettate?



Voi, un coraggioso e fedele Zironiano, siete riusciti a sfuggire alla schiavitù e a studiare un piano per liberare il vostro pianeta.

Sfortunatamente, appena comincia il gioco, scoprite che degli eventi indesiderati hanno rovinato il vostro

piano...

Il primo schermo di testo contiene un suggerimento su quella che dovrebbe essere una delle vostre prime mosse. Anche se siete legati sul nastro trasportatore cercate di muovervi. Vi verrà riferito che siete bloccati da cinghie di metallo. Niente paura, ricordatevi della vostra incredibile forza. Rompete le cinghie e scendete dal nastro. Il vostro tentativo di fuga non passa però inosservato

nella sala di condizionamento degli androidi, dove c'è una sedia con una manopola. Girando la manopola la sedia reclinerà rivelando un paio di guanti. Prendeteli. Se a questo punto foste stanchi di vivere, sedetevi sulla sedia e fatela fi-

Ora portatevi nella stanza delle cartuccie e guardatevi nella lastra riflettente per avere un'idea su come rimpiere la vostra testa. Quindi esaminate l'armadietto per trovare una scatola metallica. Purtroppo è saldata e non si riesce ad aprire. La soluzione a questo problema è a portata di mano. ESAMINATE quello che avete in inventario, specialmente i guanti, e fateci su un pensierino. Il nastro è acido, ricordate? Bene, indossate i guanti,



Ad ogni modo, visto che per ora non ne conosciamo neanche uno, tornate alla porta chiusa. Una disamina più accurata della porta rivela che sulla sua superficie c'è dipinto un occhio blu. Inserendo nella vostra testa la cartuccia giusta potrete aprire la porta e passare all'esterno dell'astronave. Esaminate la porta e scoprirete un codice Azap (ROO), poi andate

Finisce qui la prima dispensa della soluzione di Kayleth. Se volete leggere la soluzione di una particolare avventura, scrivete al Mago. Lui mi passerà le vostre lettere, nelle quali mi farebbe piacere leggere anche commenti o suggerimenti relativi a questa nuova rubrica.

Per questo mese, questo è tutto dall'Arlecchino. Ciao.

# Contatti diretti

The Fantastic Four. Cerco aiuto disperatamente. Scrivere o telefonare a Alessandro Franchini, Viale Bruno Pelizzi 71, 00169 Roma. Tel.: 06/7400579

= Scambio consigli su Wally Family, Twin Kingdom Valley,

Ring of Power, Ten Little Indians, Pulsar 7, Tir Na Nog, Shadow Fire, Enigma Force, Lo-rds of Midnight, Doomdark's Revenge, Hobbit e altri ancora. Carlo Mocci, Via Ramazzotti 30, 20052 Monza (MI). Tel.: 039/326825



# SVELATO IL SEGRETO DEL BARDO

Marco Riva, alias Yor il Valar Master, e il suo amico Georgie accorrono in aiuto delle anime di milioni (esagerato, ndr) di avventurieri spersi nei dungeon di Skara Brae. La prima puntata della soluzione di The Bard's Tale.

Premessa

Questa prima parte contiene la descrizione dei personaggi e la strategia generale di gioco (più alcuni aiuti per coloro che desiderino sbrigarsela da soli), mentre nella seconda ci sarà la soluzione con tanto di coordinate del teletrasporto e direzioni varie.

Prima parte: le razze

1) umano (human): la razza umana è adatta a svolgere qualsiasi ruolo.

2) elfo (elf): agili e intelligenti, gli elfi sono pessimi guerrieri ma ottimi utenti magici.

3) nano (dwarf): robusti, forti e resistenti, i nani sembrano creati apposta per essere guer-

rieri o paladini. 4) hobbit (creature simili ai nani, inventati dal grande Tolkien): veloci, resistenti e silenziosi, possono svolgere qualsiasi ruolo, ma sono particolarmente adatti ai ruoli di ladri e cacciatori.

5) mezzo elfo (half elf): assomma le capacità di uomini ed elfi, permettendo di costruire agili combattenti o maghi robusti. Particolarmente adatti per creare un monaco.
6) mezzo orco (half orc): veloci

e robusti, sono ottimi caccia-

tori o guerrieri.

7) gnomo (gnome): nulla a che vedere con una recente serie televisiva giapponese, sono simili ai nani, ma grazie al più elevato livello intellettivo sono più portati alle arti magiche.

Seconda parte: i tipi

1) bardo (bard): ex guerriero ora votato alla musica ed alla magia. E' praticamente im-possibile sopravvivere a Skara Brae senza un bardo: infatti oltre a poter utilizzare strumenti magici e corni vari (di fuoco, di ghiaccio, di fiam-ma), senza i quali l'energia magica degli utenti magici si esaurirebbe rapidamente, possono con le loro canzoni aumentare l'AC (ar-mor class) e permettere di passare in luoghi altrimenti impraticabili (vedi il trono di Harkin, dove solo un bardo, sedendosi, può far scattare il passaggio segre-

guerriero (warrior): posso-no acquisire con l'esperienza un colpo multiplo e utilizzare la maggior parte delle armi e armature, mediante le quali raggiungono il livello di LOW AC. Senza un paío di guerrieri, i maghi verrebbero subito uccisi.

3) paladino (paladin): molto simile al guerriero, ma può uti-lizzare armi diverse ed è più resistente alla magia nera (compreso il fuoco dei draghi). 4) ladro professionista (rogue): è quasi indispensabile nei dungeons, infatti, oltre a disattivare la maggior parte delle trap-pole degli scrigni, disattiva le trappole sul percorso, permet-tendo così di risparmiare tem-po e "punti spell": senza di lui si dovrebbe utilizzare la magia TRAP ZAP. L'unico problema è che viene facilmente eliminato, per cui consiglio di equipag-giarlo con un paio di speedbuzz e di usare sempre l'opzione

"hide in shadows". 5) cacciatore (hunter): simili a guerrieri e paladini, ma anche ai ninja; ai livelli più elevati acquisiscono il "critical hit", che elimina al primo colpo an-

che il nemico più potente. 6) monaci (monks): delle vere macchine da guerra (meglio se mezzi elfi); anche senza alcuna armatura raggiungono in fretta la LOW AC.

Vi sono inoltre le quattro clas-si di maghi: "magician", "conjurer", "sorceror" e "wiz-ard". Ognuno con delle sue magie utili, se non indispensabili, di cui si parlerà in seguito. Elfi, gnomi, hobbit e mezzi elfi sono i più portati a questo ruolo.

Terza parte: la stretegia di gioco

Innanzitutto vorrei consigliare una formazione tipo, che ritengo la migliore:

un ladro professionista, meglio se hobbit;

- un guerriero o un paladino a scelta tra umani, mezzi elfi, nani o mezzi orchi;

 un cacciatore o un monaco; - un bardo a scelta tra elfi, mezzi elfi o hobbit (N.B. ricordatevi di cambiare spesso i corni: è infatti alquanto spiacevole perderli nel bel mezzo di un

dungeon)

- due archmages (gli archmages sono degli utenti magici che hanno acquisito tutti e sette i livelli di magie per ognuna delle quattro classi esistenti; per svilupparne un paio -il minimo indispensabile- consiglio di partire con un elfo magician e un conjurer di una delle razze indicate: portate quindi il ma-gician a livello 7, poi a sorceror 7, quindi a conjurer 7 ed infine a wizard e il conjurer a livello 7, a sorceror 7, a magician 7 ed infine a wizard. Attenzione: non tentate di entrare nelle torri di Kylarean, o peggio, di Mangar senza avere almeno

due archmages e i personaggi a livello 18, perché verreste eli-minati in pochi minuti).

Altri consigli

Cercate di procurarvi al più presto un exorwand poiché esorcizza i personaggi indemo-

Quando trovate un oggetto nuovo duplicatelo in fretta alla gil-

Lo stesso dicasi per l'oro: non siate essere avari ed equipaggiate al meglio i personaggi e rifornitevi sempre da Roscoe's di energia magica prima di entrare in un dungeon.

State attenti ai body snatchers, che rendono indemoniati i per-sonaggi, e ai vari vampiri, fantasmi e spettri che succhiano energia vitale e, quindi, livelli di esperienza (che però possono esservi restituiti nei templi).

N.B. Per sviluppare in fretta i personaggi dovete: avere almeno un conjurer 7 e un sorceror 5, nonché un paio di personag-gi con LOW AC. Invocate un dragone rosso con la magia WIDR, quindi fate la magia

YMCA e fate suonare al bardo la canzone 5: uccidete i mostri di guardia ed entrate nel castello di Harkin. Lanciate un apport arcane e teletra-sportatevi a +5 north, +11 east, +2 up. Entrate nella porta e vi troverete addosso tutte le legioni del barone Harkin (piaciuto lo scherzo?). Sono precisamente 4 gruppi di 99

bereserkers.

Con un fire horn, un paio di MIBL e un DRBR, comunque, non dovreste avere problemi (o quasi). Ciò vi frutterà circa 60.000 punti d'esperienza per ogni personaggio. Uscite dal castello teletrasportandovi al contrario (uscite dalla sala e lanciate apport arcane a -5 n, -11 e, -2 u), curate i personaggi e ripetete l'operazione a piacimento. Servire freddo. . . ehm, no, questo non c'entra. Avete sviluppato i personaggi? Bene, arisentirci allora al mese prossimo per la solu-

Marco Riva & Georgie

LABORATORIO SPECIALIZZATO **ASSISTENZA** HOME & PERSONAL COMPUTER

# C Commodore AATARI COMPATIBILI IBM

VENDITA HARDWARE A PREZZI SCONTATISSIMI

VASTO ASSORTIMENTO PROGRAMMI DI IMPORTAZIONE

SCONTI PER RIVENDITORI

ORARIO: DA LUNEDI A SABATO 9,30-12,30 / 14,30-19,30

20133 MILANO - Via Negroli, 10/A lel. (02) 76.10.546



# ECONOMICO E CARINO

# I giretto mensile di ZZAP! tra il budget software

I giochi economici fanno sempre la parte delle cenerentole, ma sempre più spesso accade che i parenti poveri diano lezioni di qualità e competenza ai programmi con maggiori pretese. È allora perche non dedicare uno spazio al budget software? In vena di grandezza abbiamo deciso di istituire un nuovo "bollino", la medaglia d'argento, ai giochi migliori.

### JOE BLADE Players, L. 5,000, Per C64,

Se sei presidenti della Terra venissero catturati dal diabolico Crax Bloodfinger che chiede 30 miliardi di dollari di riscatto chi inviereste? Joe Blade, natural-

mentel Joe deve infiltrarsi nel OG di

Bloodfinger e strappare dalle grinfie dei terroristi gli ostaggi. La roccaforte è piena di soldati armati e come se non bastasse bisogna trovare e attivare sei trappole: dopo di che avrete solo 20 minuti di tempo per portare a termine la missione. Per installare l'esplosi-vo bisogna rimettere nella giusta sequenza, entro un tempo limite, le lettere A, B, C, D e E: un compito non frequente ma piacevole. Se non ci si riesce Joe muore e il gioon finisce Per accedere ai livelli superiori del-

la base bisogna raccogliere le chiavi che sono disseminate lungo il cammino: la fortezza ha molte stanze e corridoi quindi è fondamentale farsi una mappa. Joe Blade è un gioco spara-e

cerca abbastanza semplicistico ma è reso molto piacevole dalla grafica e dalla spiritosa azione di gioco. Decisamente un titolo da collezione. GLOBALE 92%

I ribelli si sono impadroniti del pianeta Sentinel 4 gettando questo mondo, una volta pacifico, nel cans e poll'aparchia Gli insorti si sono impadroniti di un

immenso complesso di sicurezza. e vi hanno immagazzinato tutte le loro armi e munizioni. Un carroarmato ACE Mk II Interceptor è stato inviato in missione per distruggere ia santabarbara dei ribelli e renderli cost inoffensivi.

Anarchy è un gioco di labininto e d'azione nel quale dovete superare gli intricati percorsi di ogni macazzino per trovare e distruggere le casse di armi. Diversi droidi, che



il magazzino. Un colpo li stordisce e una serie di colpi a ripetizione fi spinge via'. Quando avete distrutto tutte le

casse, il carroarmato si dirige verso il portale di uscita, ora visibile, per poi riapparire nel magazzino successivo L'insolita azione di gioco, la bella

grafica e i brillanti effetti sonori rendono Anarchy interessante e stimolante. Un titolo da accogliere a braccia aperte, dalla nuova etichatta della Hayeon GLOBALE 83%

Le simulazioni del biliardo e dello snooker (una variazione inglese del biliardo, ndr) non mancano, an che se alle volte non sono delle migliori, quindi quest'ultima offerta della MAD si trova in pessima compagnia. Sfortunatamente è della stessa pasta: non migliora di un pelo le precedenti versioni anche se include entrambe le simula-

Lo schermo è simile per entrambi i giochi (ognuno viene caricato individualmente) e opera in alta risoluzione con le palline rappresentate da piccoli cerchietti. Questo rende difficilissimo prendere la mira col cursore a croce perché si lavora



PERMIT

su un ampiezza di circa cinque pixel. Anche il movimento delle palle è poco realistico: accelerano e decelerano a caso

I fanatici sportivi forse possono trovare un po' di sollazzo in questo giaco ed è quasi divertente essere battuti 114 a 11 dal computer al nono livello!

GLOBALE 28%

Gli sport futuribili sembrano di gran moda questo mese e Tunnel Vision si aggiunge alla serie. Ambientato nello spazio, il gioco mette due giocatori uno contro l'altro in una gara che si svolge all'interno di un tunnel projettato olograficamente. Ogni giocatore deve trovare una sfera incandescente e portaria al traguardo. Il tunnel forma un loop continuo e inserito nel gioco c'è un circuit-designer che

consente di disegnare e salvare Possono agire due giocatori contemporaneamente perché Tunnel Vision ha lo schermo doppio come Pitstop II (in effetti anche i comandi e la generale sensazione

di gioco è simile). Il semplice obiettivo del gioco può anche andar bene ma l'azione, già così liminiata, è inframmezzata de lumpini periodi in cui si gironzola per il tunnol con nientialtro da fare che aspettare che appita la stora o il vostro avversario. Una volta presa la stora, il giocatore deve riporcorrere la strada e riportaria al tragulardo: non proprio una cosa eccitante.

Grafica stupenda ma gioco un po' Grafico stupenda ma gioco un por

inutile: se volete un gioco della Rack-It comprate Anarchy.

GLOBALE 48%

# SPECIAL AGENT Firebird Silver, L.5.000, Per CS4

Special Agent della Firebird è un'altra variante di Gumshoe e Elevator Action. Vestendo i panni dell'agente della CIA Felix Hoover il giocatore deve superare le stanze, i corridoi e gli ascensori di un nalazzo nel centro di Mosca Scopo di Felix è rubare i piani dell'ultima astronave sovietica e scappare, raccogliendo contemporaneamente la maggior quantità possibile di danaro per facilitare il ritomo. La fuga è resa più difficile dai numerosi uomini del KGB che sono costantemente sulle sue tracce e gli sparano non appena lo vedono

La grafica è reafizzata con Intelipenza e anche se i personaggi sono un po' piccoli gli ultimi sussulti di Felix prime della morte sono magnificamente animati. L'azione di e nel complesso è troppo simile ad altri giochi per poterrò considerare un acquisto indispensabilerare

GLOBALE 63%

PYRAMID OF TIME Firabled Silvar L. 5.000, Per C64.

Nel futuro gli sport verranno giocati in immense arene spaziali. Pyramid of Time è uno di questi. Nello stupendo schermo dei ti-

sti, Nello stupendo schermo dei titoti avete la possibilità di scegliere tra uno o due giocatori. Ogni contendente allora scende nell'arrena e sale a bordo del veicolo scelto tra i tre disponibili.
Il gioco passa continuamente tra de tra i prispirali i a schormo della

due fasi principali lo schemo della Piramide e lo schemo bonus. Entrando e lo schemo bonus. Entrando nel primo si vede la piramide rotanto circondata da quattro stata di damanti che le rotano in tomo e che si trasformano a caso in gemme simillariti e pianreti. Se si spara alle gemme si guadegnano pundi e se si fa espidere un pianeta questo prende il colore del velificio del concorrente.

Andando nello schermo bonus appare una griglia: una strana, colo-



rata e pulsante rete di percorsi lungo la quate si muovono i due velivoli. Durante questa sezione bisogna raccogliere le gemme disponibili prima di venir ritrasportati allo schemo della biramide.

Non sembra che vi sia uno scopo particolare nel gioco e ci vuole un po' di tempo per capire cosa si sta facendo. Ciò nonostante è stranamente attraente ed è molto ben presentato.

**GLOBALE 78%** 

MOTOS

Nell'incredibile universo del budget game capita anche di trovare una conversione di una cande da bal-

conversione di un arcade da bar come questo Motos prodotto dalla Mastertronic su licenza della Namco Una piccola astronave ha il compi-

to di ripulire numerose piattaforme di diversa forma e grandezza dall'invasione di api spaziali e altri oggetti. Il metodo è abbastanza semplice e consiste nel spingere i nemici giù dalle piattaforme. Il numero e le dimensioni delle api aumenta con il progredire del gioco. L'astronave può incrementare la sua potenza di spinta raccogliendo delle pillole oppure può evitare buche e fossati utilizzando delle ali per saltare. E' possibile anche creare delle buche atterrando per due volte su una casella. Una delle difficoltà è spingere gli invasori senza lasciarsi trasportare dall'entusiasmo e finire nel vuoto. La grafica è in 3D e ben realizzata. Motos è un po' ripetitivo anche se abhastanza divertente

GLOBALE 89%



Lo schermo principale con la piramide nello strano gioco dell'Ac





## HARDWARE

# UN HOME CONSOLLE PER GIOCARE

## ATARI XE VIDEOGAME SYSTEM

gli appassionati videogiocatori stufi di battere i tasti ecco un altro sistema dedicato esclusivamente al gioco. Dopo il Sega Master System e la consolle Nintendo è arrivato anche sul mercato italiano l'XE System, l'ultimo nato in casa Atari. A differenza degli altri due sistemi dedicati, quello dell'Atari è si una consolle, ma è una consolle collegata a una tastiera della serie XE e il sistema è così compatibile con tutto il software per home computer della serie XE e XL. Il corpo principale della consol-

le è una scatoletta dalle linee raffinate di un elegante color grigio ravvivato dalle tinte pastello dei tasti funzione: quattro grossi 'bottoni' situati sul pannello superiore in basso a destra. Sempre sopra: le feritoie di to delle cartucce. Sul retro della macchina ci sono invece tutte le prese: uscita audio, uscita monitor e televisore; presa seriale per registratore, unità disco, modem e stampante; e infine la presa di alimentazione. Le prese per i joystick sono posizionate sul fianco destro mentre, su quello sinistro, c'è la presa di collegamento per la tastiera, che è quella del 130XE ricarrozzata per l'occasione. Sulla tastiera è invece presente la presa per la pistola a raggio di luce: un accessorio che non poteva mancare essendo questo sistema particolarmente dedicato al gioco. Tutto completo l'XE Videogame

System è quindi un vero e proprio home computer dotato di interprete Basic incorporato e 64K di memoria. Mentre in Inghilterra questo sistema viene

Italia la confezione comprende: consolle, tastiera, due joystick, pistola a raggi e tre giochi in omaggio tra cui Flight Simula-tor II e Missile Command. Il prezzo al pubblico è di circa 370.000

La gamma del software disponibile è molto ampia e compren-de quasi tutti i classici del glorioso 2600 rivisitati (da Millipede a Galaxian a Space Invaders) e, di prossima uscita, nove titoli tra cui Summer Games, Touchdown Football, Impossible Mission, One on One Basketball, Sky Fox e Super Huey. Si possono utilizzare programmi su cartuccia e, nel caso compe-riate anche il registratore (L. 69.000) quelli su cassetta.

Con questo sistema "dedicato a l'Atari entra nella mischia dei sistemi dedicati al gioco con un prodotto che, pur adatto al gioco che alla pro-

### CARO PICCOLO VCS

Ritorna, anche lei carrozzata ex novo per l'occasione, la vecchia consolle 2600. Piccola e compatta, con la fessura per le cartucce e i tasti funzione situati nella parte superiore del papnello frontale. Ciò che è veramente cambiato rispetto al vechio e glorioso 2600 è il prezzo: 100.000 e la consolle sarà vestra. Il software comprende il vecchio catalogo e l'Atari ha annunciato l'uscita di nuovi titoli realizzati per questo sistema da case famose quali l'Activision e la Epix. Il prezzo delle cartucce non dovrebbe superare le 20,000

Per quel che riguiarda le periferiche, oltre al joystick di scrie, c'è il Super Controller e la





Piazza Duomo 17 - DESENZANO DEL GARDA - BRESCIA Telefono 030/9144880 - Telex 520560 INTSVI (Destinatario 0355) VENDITA PER CORRISPONDENZA PREZZI IVA 18% ESCLUSA



AMIGA

AMIGA 500
AMIGA 500 (1 Mb RAM)
MB 501 (espansione 1 MB x A 500)
MB 114 A (drive aggiuntivo esterno x Amiga)
MB 214 A (looppie drive aggiuntivo x Amiga)
PRO DRAW (tavoletta grafica professionale)
PUCK x PRO DRAW (mouse magnetico)

990.000 190.000 275.000 475.000 690.000 160.000 2.250.000

AMIGA 2000 + monitor A1081 2.
AMSTRAD PC 1519/1540

TUB I PC 1512 sono dolati di 5125b RAM, processore Intel 0865, acheda gratica 64(9x20) vi 16 colori, clock con battera lampone, testiera avaszata, monore (colore o monocomatico) e mousa.

Sono mottre presenti la porta seniale, paralità e l'oyatich.
Sethaare in dotazione: GEM PACK, MB-DOS 32, DOS PLUS, SASIC 2 LOGOMOTIVE IPC 1640 offrono in più, scheda grafica avanzata (EGA + CGA + MGA), 660 No RAM, menitor ad ata risoluzione atir a supportare la spanzato capucità granchia

PC 1512 1 drive + monitor monocrom.
PC 1512 2 drive + monitor monocrom.
PC 1512 1 disk 20 Mb + monitor monocrom.
Supplemento monitor a colori
Espansione a 640 Kb (compreso montaggio)
PC 1640 1 drive + monitor a colori EGA
PC 1640 2 drive + monitor a colori EGA

Prote Agent

990.000 1.240.000 1.790.000 350.000 100.000 1.590.000 PC 1640 h. disk 20 Mb e monitor a colori EGA Hard disk 20 Mb XEBEC (SCSI)+ controller Hard disk card 3.5" 20 Mb (con controller) Hard disk card 3.5" 30 Mb (con controller)

JL ATARI

TOTOVIP (SW riduttore di sistemi)
MEGA ST 2 (2 Mb RAM)
MEGA ST 4 (4 Mb RAM)
SLM 804 (stampante laser x mega ST)
ATARI PC + monitor monocrom.
ATARI PC + monitor a colori EGA
Hard disk 20 Mb x ATARI PC

PRO SOUND DESIGNER (digitalizzatore suppo)

STAMPANTI

AMSTRAD DMP 3160 (160 CPS, NLQ) AMSTRAD DMP 4000 (200 CPS, NLQ, 136 COL) AMSTRAD LQ 3500 (160 CPS, LQ 24 AGHI) STAR NL 10 (120 CPS, NLQ) EPSON LX 800 (150 CPS, NLQ) EPSON EX 800 (200 CPS, NLQ) EPSON EX 1000 (200 CPS, NLQ) 470.000 690.000 750.000 950.000 295.000 495.000 95.000 690.000 160.000 120.000 90.000

690.000

790.000

200 000

1.190.000

1.450.000

2,490,000 2,690,000 950,000 1,250,000 950,000 360,000 640,000

540.000 740.000 590.000 490.000 750.000 890.000

A SOLE 285.000 LIRE, IVA COMPRESA
IL DISK DRIVE PER IL TUO COMMODORE 64/128\*

COMPATIBILE AL 100%; stesso DOS (Disk Operating System) del Commodore

 Costruzione SLIM LINE con alimentatore esterno compreso nel prezzo 3) DOPPIO connettore seriale per collegare un altro Drive e/o una stampante

 Robusto mobile in metallo schermato antidisturbo
 GARANZIA totale (12 mesi, comprensiva di ricambi e mano d'opera)

 Dettagliato libretto d'ISTRUZIONI in italiano con molti programmi in BASIC ed esempi d'uso

DEVIATORE esterno per cambiare
via Hardware il numero della periferica

 DISCHETTO omangio con programmi a

via Hardware il numero della periferica 8) DISCHETTO omaggio con programmi e copiatori TURSO per trasferire su disco i programmi su cassetta.



GRATIS! ad ogni acquirente, la famosa

EXPRESS SYSTEM della MASTERTRONIC (valore L. 35.000) la miglior cartuccia per velocizzare filno a 5 volte il caricamento dei programmi da disco. La cartuccia si inserisce nella porta di espansione del 64/128 e NON fa decadere i a garanzia del tuo computer

NUOVO PUNTO VENDITA AL PUBBLICO

VIALE FULVIO TESTI 219 MILANO - TEL. 02-6427410



Rapide spedizioni in fulta TALIA, con pugamento contressegno al postno + Lier 15.000 quate contributo spese di spedizione Nessun addebito di spese a chi altega alfordine un assegno non tradefibile o un valgito postate intestata di spedizione CIRCE Electronics, Srl - Vie Primo Maggio, 26 - Zona Industriale - 37012 BUSSOLENGO (VR) - Tel. (045) 71.51.043 Per rocuever o Listago PLARIUMARE, Invare L. (1000 in trancobolit.



Lit. 5.000



Lit. 7.500



Lit. 5.000









L'ESPOSITORE UNIVERSE GANGEI STA DIVENTANDO ANCORA PIÙ GRANDEI È IN ARRIVO UNA NUOVA GAMMA DI GIOCHI ORIGINALI



AL SOLITO PREZZO DI L. 5.000 E L. 7.500 E SEMPRE CON ISTRUZIONI IN ITALIANO!

ALLORA CHE COSA ASPETTI?
CON TANTI GIOCHI TRA CUI SCEGLIERE
SICURAMENTE TROVERAI
QUELLO DI TUO GUSTO.



Dal tuo rivenditore di fiducia.





L. 5.000 & L. 7.500







21020 CASCIAGO (VA) - Tel. 0332/21 22 55

# **DALLA RUSSIA**

### L' AGENTE MINSON SI E'INFILTRATO NEL QG DELLA MICROPROSE

Quando la super spia sovietica Vladimir Minsonski penetriv Vladimir Minsonski penetriv Vinfame schermo difensivo della Micrognose, tutto era perfetto. Ora niente può impedirgi di portare a termine la sua missione. . Un momento! Cosa sono queste? Copie di Airborne Ranger e Project: Stealth Figiter. . . la loro irresistibile gioabilità gli farà scordare di scappare in tempo?

l giorno prima ho ricevuto l'ordine: infiltrarsi nel quartier generale del-la Microprose e riportare informazioni sui nuovi titoli. Doveva essere una missione 'mordi-e-fuggi', per la gloria della nostra Madre Russia! Furbi a nascondersi in un tranquillo paesino del Glouchestershire -ho pensato. Ma stupidi a lasciare gli uffici incudi lavoro capitalista, durato tre ore. E là, sul tavolo c'era un dischetto! Airborne Ranger: le missioni di un commando di guastatori in territorio nemico. Oh, oh, non me la fai Rambo! Anche noi nelle gloriose Repubbliche Sovietiche sappiamo correre, saltare e strisciare nel fango. Ma è meglio che dia un'occhiata, altrimenti potrei ritrovarmi io a strisciare nel fango siberiano. Hei. Qui si scelgono le missioni: che vanno dal distruggere una base SAM al liberare gli ostaggi, ciascuna delle quali è a più livelli. Ora, cosa scelgo; 'impedito' o 'sono-cosl-tosto-che so-che Mentre il disk drive sfrigola, darò un'occhiata a questo manuale top-secret.



Meno male che è un Commodore, perché mi ci vorrà del tempo: son cento pagine di istruzioni.

Sembra che le iene capitaliste vogliano produrre un incrocio tra una simulazione di entro di battaglia e la pura finzione di un gioco arrade. Qualcosa di un po'meno complesso dei Jore soliti prodotti, ma probabilmente più realistico di Commando e dei suoi svariati cloni. Dovret vincere facilimente quindilimente quindi

Hei, eccomi in zona di lancio. Butto giù i tre pacchi di rifornimenti. Ecco che vanno ed ora tocca a me. Mentre scendo posso anche dirigere il mio paracadute. Sarà difficile per quei filoni yankees,

Oddio, sembra che due pacchi siano atterrati su un campo minato e siano andati persi. E, io sta atterrando proprio vicino a una casamatta: non mi sento molto gradito. Credo che sia meglioski toccar terra velocemente. E ora recupriamo i rifornimenti; muni-

zioni di scorta e, meno male, medicamenti. Se il ritmo è questo ne avrò presto bisogno. E' meglio far qualcosa per que-



If maggiore Bill in posa sul suo Stealth Fighter

sti tiratari scelti, ... cosa ne dite di una granata? Strappo la linguetta premendo il tasto funzione el gulasane di fuoco e prondo la mira tramica un piccolo cursore, con tanto di ombra a indicane il allezza. Ocoogal non ha funzionatol Deve esserci una super dilesa. Proviamo con un razzo. Ce l'ha fatta: con effetti devastanti! Ora è meglio che mi eclissi. Una rapida

occhiata allo schermo della mappa mi dice che devo dirigermi a nord. Pai scorrore quello strambo scroll tetradirezionale. Se solo i nostri ragazzi la a casa riuscissero a fare anche loro cose cosl. . .

Hei. Ore sto correndo ma sento dei passi, Per Lenin He messo le chiappe alsicure giusto in tempo (mi piacciono i vostri modi di dire occidentali). C'era un tizio con un lanciafiamme, ma gli ho sparato. Presto, vedo un fossato li davantii è meglia che mi nasconda per un

Dopo due campi minati e alcuni fili apinati eccomi all'accampamento nemico.



# CON AMORE >



Le teste dei miei compagni continuano a spuntar fuori mentre aspettiamo l'elicottero, ma i nemici continuano ad arrivare e a sparare. Fermi tutti: questo All'improvviso appare una piccola sca-

la: corro verso la scala e prima che anche i prigionieri possano raggiungerla un maledetto cecchino fa saltar per aria la prigione uccidendoli tutti. Qualcosa mi dice che non mi daranno l'Ordine di Lenin per questa missione! Ehi, lacché dell'imperialismo questo

gioco è troppo forte! Mi piacerchie giolo compiacermi per il fatto che sarà tra un po' disponibile per Commodore, Spectrum e Amstrad e in un imprecisato futuro per Amiga e ST. In Russia non lasceremmo giocare si giovani comunisti questo genere di giochi:, li mandiamo in Afganistan a farlo sul serio! Hei, e questo disco cos'è? Carichiamolo e vediamo ... Rimsky-Korsakov! Sullo schermo di caricamento c'è scritto Top Secret! Eccolo, Project: Stealth Fighter, la simulazione del misterioso aereo di cui gli alti papaveri del Pentagono negano



Lo schermo di selezione degli armamenti in Project: Stealth Fighter





l'esistenza

Vai a far credere ai mici superiori che è solo un gioco elettronico. Hanno dimenticato chi dirige la Microprose. Il maggiore Wild Bill Stealey è Consigliere Capo dello Stato Maggiore del Pentagono e se la Microprose dice che questa è una simulazione accurata, per me è suffi-Hei, scegliamo una missione dal menu,

Credo che proverò un bombardamento nel Golfo (tanto per essere attuali). Si parte dalla portaerei, pronti per il decollo. Sento rombare i motori ed eccomi in volo: mi giro e poi viro in modo da volare sopra la portaerei stessa. Per ora gli elementi del gioco sono disegnati 'per profili' ma non sorprendetevi se nella versione finale la grafica sarà 'ombreggiata'. Cosa potranno aggiun-

gerci ancora per fare felici i loro cittadi-Come tutte le simulazioni della Microprose anche in questa, all'inizio, c'è un sacco da imparare ma per facilitare le

cose c'è una mascherina da mettere sopra la tastiera. Ad ogni modo se non fossero così accurati non sapremmo neanche usarlo. . . figuratevi che i miei hanno rispedito indietro una valigia diplomatica piena di Gunship quando è

Adesso è facile essere un asso dell'aviazione. Questi pannelli di controllo sono tutta un'altra cosa, con tutti quei sistemi di puntamento computerizzato per i missili e i cannoncini. Naturalmente li abbiamo anche noi nella

Madre Russia: solo che i nostri sono disegnati sul vetro! Il più importante di questi strumenti è lo stealth meter (clandestinometro?). Il se-

greto di un volo sicuro sta nel tenere la portata dei radar. Bisogna sempre stare all'erta altrimenti, invece di medaglie e celebrazioni al-

la mensa degli ufficiali, vi ritroverete soli e disperati al tavolo di un bar. corto che era passata l'ora del pranzo e che erano tutti ritornati dal ristorante Qualcosa mi dice che il comandante Stewart Bell non ama le spie. In effetti sta per minacciarmi ma non parlerò mai Sone un agente russo perfettamente ad-

Si, disertero! Farei di tutto piuttosto che essere costretto a volare col maggiore Bill ai comandi; anche se si tratta solo del Gunship Link Flight Training Sifiera di settore in Inghilterra, ndr). OK, mi hanno sconfitto, ma avviso tutti i veri compagni di andare a vedere questi prodotti non appena arriveranno nella zona di lancio della vostra città. Per quel che mi riguarda mi sono rimesso di nuovo sul computer prima che mi deportipo. . . ed ora devo scegliere: volo o striscio nel fango?

# FOOTBALL FORTUNES

TUTTO IL CAMPIONATO DI CALCIO • MINILITO PER MINILITO

PROGRAMMA E GIOCO TUTTO ITALIANO



# ZZAP! Parade

- 1. (8) THE LAST NINJA SYSTEM 3
  ZZAPI PAGELLA 90%
- 2. (1) HEAD OVER HEELS OCEAN 77API PAGELLA 97%
- 3. (-) BUBBLE BOBBLE FIREBIRD
  ZZAPI PAGELLA 97%
- 4. (2) ARKANOID IMAGINE
- 5. (6) WONDER BOY ACTIVISION ZZAPI PAGELLA 86%
- 6. (4) WIZBALL COEAN ZZAPI PAGELLA 98%
- 7. (-) STAR PAWS SOFTWARE PROJECTS ZZAPI PAGELLA 90%
- 8. (20) ROAD RUNNER US GOLD ZZAPI PAGELLA 74%
- 9. (18) DEFENDER OF THE CROWN MIRRORSOFT ZZAPI PAGELLA 94%
- 10. (3) WORLD GAMES PHYX/US GOLD ZAPI PAGELLA 98%

- 11. (5) CHAMPIONSHIP WREST- ING EPYX/US GOLD 7ZAPI PAGELLA 80%
- 12. (14) INTO THE EAGLE'S NEST PANDORA
  77API PAGELLA 90%
  - 13. (-) SOLOMON'S KEY USGOID ZZAP! PAGELLA 80%
- 14. (9) BARBARIAN PALACE SOFTWARE ZZAPI PAGELLA 87%
- 15. (27) SLAP FIGHT IMAGINE ZZAPI PAGELLA 80%
- 16. (10) SUPER CYCLE EPYX/US GOLD ZZAPI, PAGELLA 95%
- 17. (21) METROCROSS US GOLD / ZZAPI PAGELLA 92%
- 18. (11) ENDURO RACER ACTIVISION ZZAPI PAGELLA 89%
- 19. (-) KIKSTART II IMAGINE ZZAPI PAGELLA 80%
- 20. (12) DRAGON'S LAIR II O SOFTWARE PROJECTS ZZAPI PAGELLA 90%

- 21. (7) DELTA © THALAMUS ZZAPI PAGELLA 74%
- 22. (13) LEADERBOARD ACCESS/US GOLD ZZAPI PAGELLA 97%
- 23. (15) ELITE FIREBIRD ZZAPI PAGELLA 85%
- 24. (17) THE SENTINEL FIREBIRD ZZAPI PAGELLA MO
- 25. (16) SANXION THALAMUS ZZAPI PAGELLA 93%
- 26. (22) THE SACRED ARMOUR OF ANTIRIAD PALACE SOFTWARE ZZAPI PAGELLA 93%
- 25. (25) GAUNTLET US GOLD 77AP! PAGELIA 93%
- 28. (26) ARMY MOVES IMAGINE ZZAPI PAGELLA 75%
- 29. (23) MUTANTS OCEAN ZZAPI PAGELLA 90%
- 30. (28) FLASH GORDON MASTERTRONIC ZZAPI PAGELLA 91%

# ZZAP! Parade

I miei glochi preferiti sono:

NOME COGNOME VIA CITTA' 1 N.E.X.U.S. 2 WONDER BOY 3 THE LAST MINTA 4 BURGLE BOBLE 5 FIST II

Spedite a Zzap! Parade, Studio VIT, Via Ausonio,27 - 20123 Milano

# ANTEPRIMA

# GUIDA DEL CACCIATORE LUNARE

### THALAMUS

Prossimo concorrente, Martin Walker, Specializza zione: programmatore. At-tualmente Martin ha 34 anni (condizione che lui delinisce momentanes) e vive a Lincolnshire con la moglie Belinda e il cane Muffin. belinda e i un'artista, crea Belinda è un'artista, crea oggetii dipinti a mano che vende nei negozi di artigia-nato, mentre Muffin riordia-i listati di Martin: spesso prima che questi abbia avu-to la possibilità di usarii! Inizialmente Martin lavorava all'Atari UK UK come re-dell'addestrasponsabile mento del personale, dove insegnava ad usare i com puter da ufficio dell'Atari. comniziò a interessarsi di programmazione dopo essersi gingiliato con l'onnipresen-le Commodore PET. Poi comperò uno ZX81 e alla fi-ne approdò all'Atari 400, li suo primo lavoro pubblicato fu realizzato nel 1982 con quest'ultimo computer: editor di caratteri chiamato Magic Window Dopo due anni all'Atari Martin fu licenziato per sovran-

numero, in seguito alla ristrutturazione voluta dalla dinastia Tramiel. Visto il discreto successo della sua prima opera, Marin declae di mettera il proprio e fu incaricato dalla Quicksilva di realizzare un gioco su licenza basato sulle avventure di un orsetto bianco con pullover rosso e sciarpa gialla a qua-

dreiti.

Martin lavorò per cinque mesì di illa e programmazione ilnire la programmazione ilnire la programmazione decise di comperare la Quieksilva. Dopo un periodo di incertezza (se non di apprensione), la Arqua de la compensa del compensa de la compensa de la compensa del compensa de la compensa del compensa de la compensa de la compensa de la compensa del compensa de la compensa del compensa d

A Martin fu chiesto di realizzare un altro gioco su licenze, bassito sulle avventure temporali di Michael J Fox. Avendo aolo 14 settimane per concepire, dise gnare e programmare Back to The Future, i risultal hon furono dei migliori e l'accoglienza fu un po' reddina. La sua successiva incursione nel linguaggiamacchine del 64 fu Chameison, per la Electric Dresms. Dopo sel mesi di rilessante (l) programmazione, il gioco iu premiato con una sadell'84% su Zzapi Essendosi affiliato i denti su questi primi titoli, Mertin è ora pronto a lanciare un attacco frontele al mercato del con funcio giorne si del te del solticuggi differente del solticuggi differen-

vrebbe uscire al primi di novembre per la Thalamus. Martin si avvicino alla Thalamus. Martin si avvicino alla Thalamus. Poetia mi avven molto impressionato: c'è un'estre ma atterazione ai dettaglico. Avvicinai la Thalamus perché penso che ais un'ottima società per cui con i giochi originaii, i quali hanno biasgno di un diverso tipo di marketing rispetto della contra di marketing rispetto.

alle conversioni.
Lavorano bene perché non
pubblicano un gloco fino a
quando sia il programmatore che il gloco non sono veramente pronti".

Negli ultimi sei mesi Martin lavorato a Huntor's Moon, gil ultimi due lavorando sette giorni su selte; alle voite anche 12 ore al giorno. Questo superiavor induce uno stato di iperattivita de senza dubbio anche is sua pazientissima mogilei non riesce a dormire.

"L'spirazione arriva nei

non riesce a dormire.
"L'ispirazione striva nel
momenti più strani" dice
sorridendo.
Ma non è un prezzo così al-

Ma non è un prezzo così alto da paggare perché Martin ama il suo lavoro e gli place poter lavorare a casa sua. Recentemente ha acquistato un Atari 1040ST quale lavora per pol trasferire il codice su 64) e di tenzionato a creare glochi sia per il computer a 16 che a 8 bit. "L'ST è una macchina Im-

"L'ST è una macchina impressionante, ma il livello



del suo software deve missionare. You dire che abbandonerà II 64" No, se triumera Mon va bene sarco l'esta e col 64. È poi el vegliono circa sei mesi prima di avere familiarità con una durre qualcosa di buono. La qualità dei giochi su 54 è buona e continua a migliorare un che bisogno di rare qualcosa di buono.

### HUNTER'S MOON: IL GIOCO

In Hunter's Moon il giocatore è al comandi di una navicella Hunter, la cui destinazione è una piccola luna; da qui il

Essendosi avvicinato troppo a un buco nero, Hunter ei Irltova in una zona sconosciuta della galassia abilata da una strane specie aliena che vive in costrusta atrana comunità di operal e soldati è governata dille "Starcells". Gil operal, che non possono essere uccisi, "screscono" le strutture della costruzione sgambettando qui el a e posizionandone i pezzi secondo degli schemi prestabiliti.

billti.
Per scappare dal sistema e Intraprendere II viaggio di ritorno II giocatore deve aprirai la strada tra le strutture allene. Mano a mano che distrugaget Talveare gii operali o ricostruiscono. Per superare con la consultata di periodi di consultata tempiamo e lucco furibondo.

Ogni livelto contiene fino a quattro Starcells che vanno tutte distrutte prima di poter passare a quello successivo.

cessivo.

Gii Starcells contengono anche dei dati di navigazione che sono di vitale importanza per tornare a casa. Huntor's Moon ha uno scrolling multi-direzionale con campo stellare parallatico vanta anche una compressione dei dati non male contiene infatti 127 livelile più di 1000 ochermi!

Se Hunter's Moon avrà successo - e ha tutti gli ingredienti per averlo - non è da escludere che ci sisno un segulto o degli schermi aggiuntivi. Chi vivrà vedrà.



Un guerrigliero vi attende in fondo alla galleria Viet Cong...



# LA PRIMA OCECT

Dopo motil anni di sitenzio la guerra del Vicinam sembra essere tornata di moda.
Dopo il successo di '19' di la cusa soni per la constanti di consta

la guerra del Violnam sembra essere tornats di moda. Depo il successo di '19' di Paul Hardcastle sono usciti tre film in altrettanti mesi, ognuno che racconta "come è andata veramente". L'industria del gloco elei-

e antata versiente:
L'industria del gloco elettronico gli è subito andata 
dietro con la Cascade che 
ha acquistato i diritti della 
canzone di Paul Hardcastle 
e la Ocean quelli di Platono, il superpremiato film 
di Oliver Stone.

La trama dei Ilim racconta una tragica storia della lunga guerra tra I due eserciti, dell'altrollanto tragica divisione tra la file americane. La storia, vista attravereo gli occhi di una recluira (Impersoniticata da l'aterna lotta tra Il bene e il male, rappresental da usergenti americani: Elias e Barnes.

il gioco è multi-load e contiene sel livelli separati: ognuno con is sua specifica azione di gioco. Nei primo livello il giocatore deve attraversare is giungia vietnamita evitando trappole, mine e serpenti. In quello successivo il piotone perquisisce un villaggio nemico e sncore uns volte deve vitare I pericoli mortali 
in esso mascosti, il terzo ilvelli è uns snervante ribergalierie sotterranee del Vell
Cong, nel quale l'erce deve 
scovare e distrugere i nemici nascosti. La glungis di 
notte, vista dall'interno di 
valuati 
sono di 
sono di

STAHINA

HITS

che un razzo illumina il cielo. Il penutimo livello si svolge di nuovo nella giungia, mentre nella scens linale bisogna uccidere il innegato sergente Barnes. Giocalore comanda un interro pilotne e ogni soldato in un suo grado di immunità. Il giocatori feriti possono esgiocatori feriti possono esdendo il comando di un altro soldato del pilotne prolungando così il gloco, il gruppo di programmatori della Ocean he passato mesi a ideare l'azione di gloco che è stata convertita per il C64 da Zach Townsend, Andrea della C74 de l'azione di presenta della Software Projecto. Il gloco co che includerà della chicce quali dialoghi sinte-per Matale.

SCORE

TIME

000000

48:16



# Giochi originali





Distribuito e prodotto in Italia da Leader Distribuzione s.r.l. - Via Mazzini, 15 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/212255

# L. 12.000 cassetta L. 15.000 disco!!! (PER CBM 64)





# TERMINATOR

joystick a microswitch - esplosivo

• L. 44.000

TERMIN

Leader Distribuzione S.F.I. - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago IVA) - Tel. 0332/212255

# ACTION · EXCITEMENT · DESTRUCTION IT IS THE WAY OF THE





Portati a casa un coin-op originale!!.

L. 12.000 CRSSETTR - L. 15.000 DISCO - COMMODORE 64/128





